PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 272

HOBBY CONSOLAS

GHOST´N GOBLINS
RETRO
EL MEGA CD

INFAMOUS Second Son
La aventura que sacará todo el poder de PS4

Game & Watch
Homenaje a las maquinitas de Nintendo

Castlevania Lords of Shadow 2
El clan Belmont firma su gran obra maestra

EL FENÓMENO FANSUB
Traduciendo juegos por amor al arte

WOLFENSTEIN The New Order
¡Vuelve lleno de nazis hipervitaminados!

EXCLUSIVA

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES
¡Lo jugamos y hablamos con Kojima!



REGALO PÓSTER DOBLE

EDITORIAL

BIENVENIDOS

¡Vivan las diferencias!



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

JAVI ABAD

jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Todos sabemos que a las nuevas consolas, como al buen vino, hay que dejarlas tiempo para que maduren. No se trata de despreciar los juegos que las acompañan en su lanzamiento, pero salvo honrosas excepciones, la "sabiduría popular" nos dice que hay que esperar unos meses para encontrar los primeros títulos que miden el verdadero nivel de las máquinas.

El caso de PS4 y Xbox One no ha sido diferente, aunque por fortuna no vamos a tener que esperar mucho tiempo para jugar a esos lanzamientos de relumbrón que comiencen a marcar diferencias. Así, en este número ya publicamos el avance de un juego exclusivo de cada consola: *Infamous Second Son* en PS4 y *Titanfall* en Xbox One (este saldrá también en PC y Xbox 360, pero los usuarios de Sony no podrán "catarlo"). Me gusta que el catálogo de las consolas no sea clónico, que realmente las compañías nos pongan en el brete de tener que decidir cuál de ellas se ajusta más a nuestros gustos. Y aquí incluyo también a Wii U, que puede andar falta de muchas cosas, pero no de juegos exclusivos precisamente.

Pero que eso no nos haga perder de vista a los multiplataforma, sobre todo cuando se trata de juegos de la talla del nuevo *Metal Gear Solid*. Es un placer tenerlo de vuelta sea en la consola que sea, pero tampoco ha podido quedar al margen de la rivalidad entre PS4 y Xbox One, porque andamos a vueltas con la resolución que lucirá cada versión. Este tema y otros igual de polémicos, como su duración, están tratados en el reportaje exclusivo que llevamos en portada.



SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com


@Hobby_Consolas


www.facebook.com/hobbyconsolas


plus.google.com/+HobbyConsolasOficial


http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Konami, en la buena senda. Tras los bandazos de los últimos años, con títulos de baja calidad, Konami se va a desquitar con dos títulos de primer nivel. Este mes con *CLOS2*, una grandiosa aventura que engancha hasta el final. El que viene, con *Ground Zeroes*. ¡Y os hablamos de ambos en este número!



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Dos caras... Acabo de disfrutar (lo podéis ver más adelante) del modo historia de *Wolfenstein*, una campaña larga, divertida y profunda... casi al mismo tiempo que teníamos acceso a la beta de *Titanfall*, que solo tiene multijugador. Ambos enfoques me gustan, y pienso que pueden coexistir en la next gen.

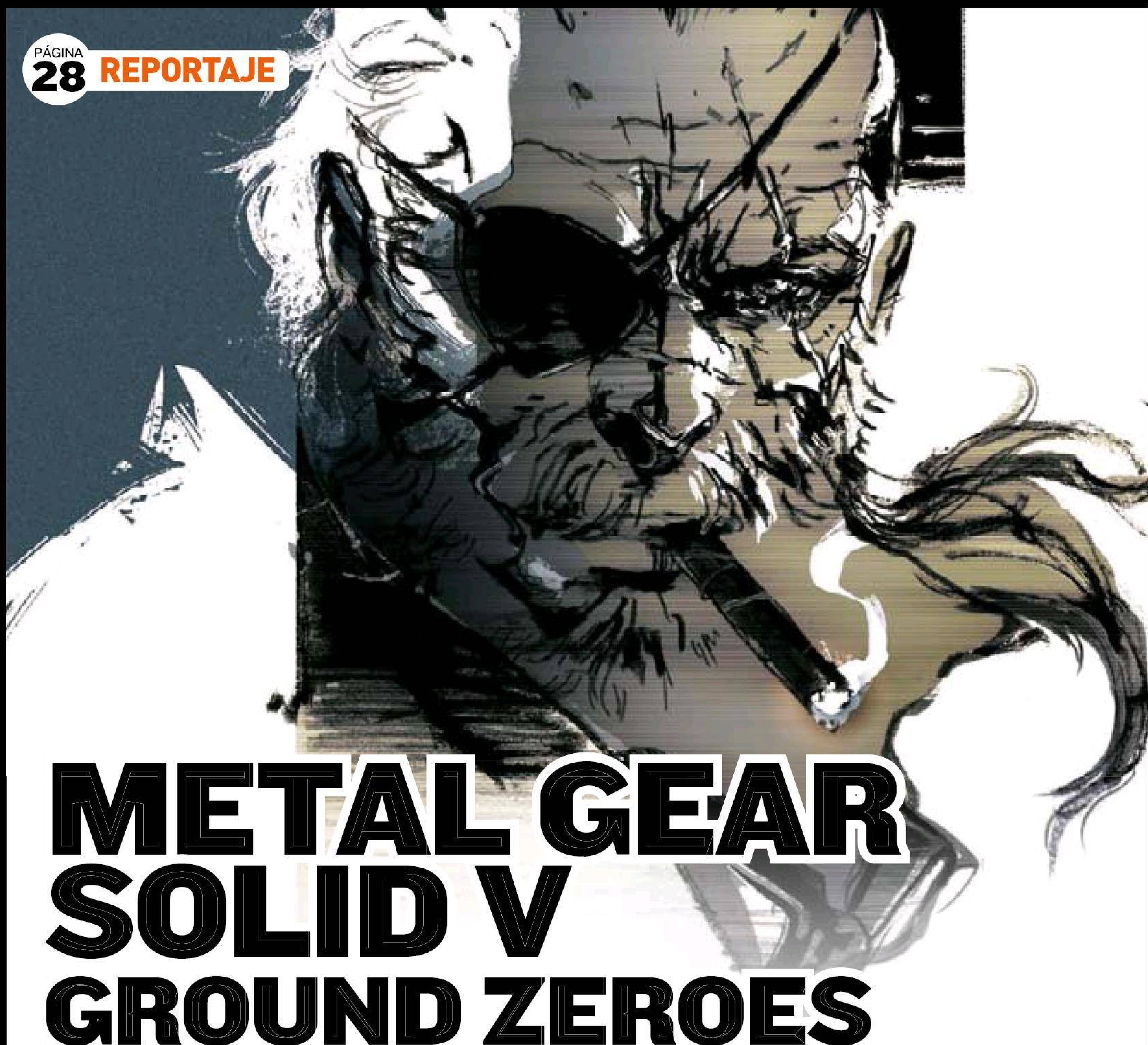


DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

La supervivencia del "survival". Ya os he hablado de lo mucho que me molan los juegos de terror y la poca calidad que hemos visto en ese sentido últimamente. Por suerte, este mes *Outlast* va en la senda adecuada y *Daylight* también promete. Mientras, *The Evil Within* aguarda su oportunidad en la oscuridad...

SUMARIO

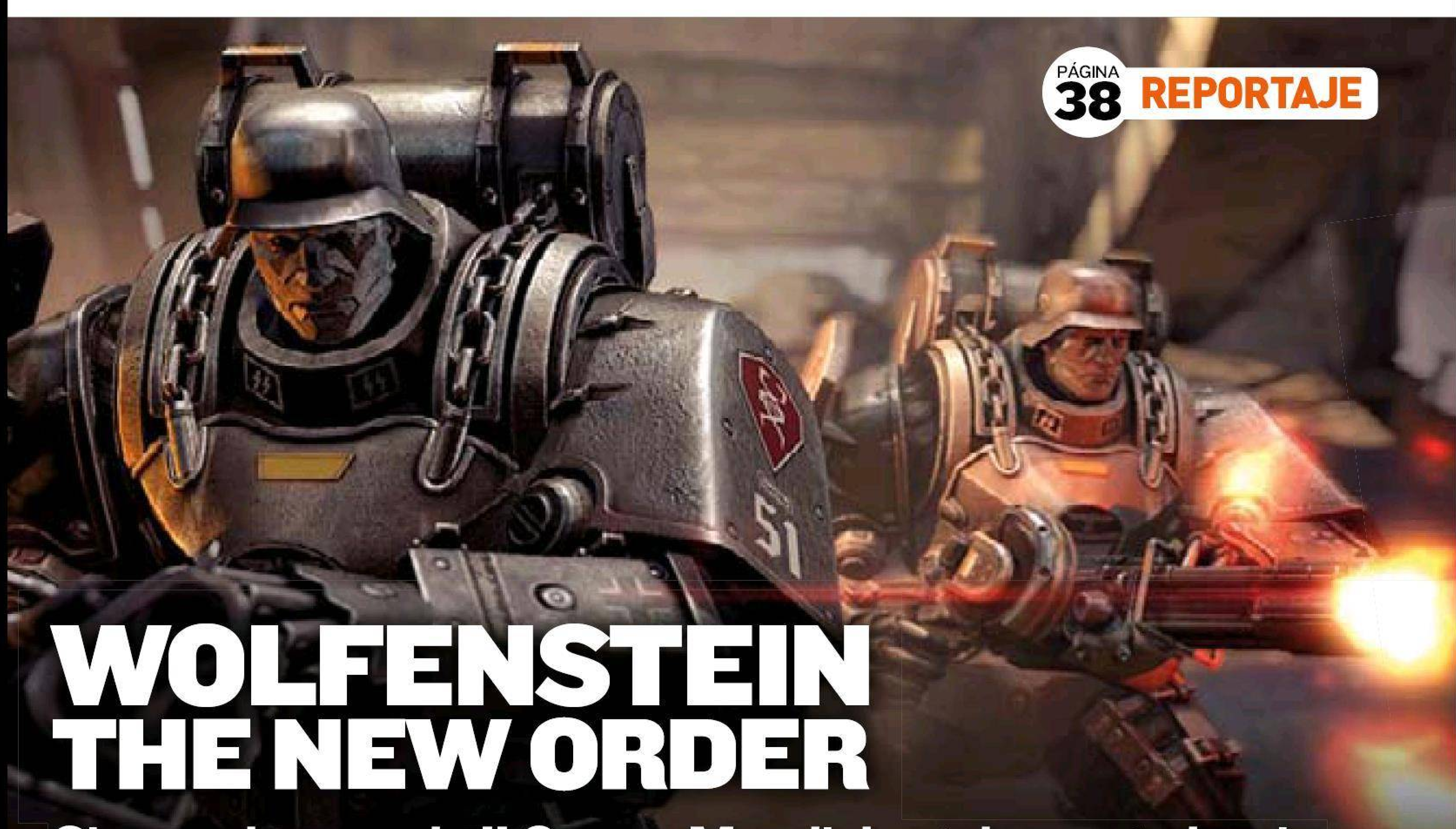
CONTENIDOS DEL Nº 272



PÁGINA 28 REPORTAJE

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES

Ya hemos jugado con *Ground Zeroes* y os damos nuestras impresiones sobre el debut de la serie en los mundos abiertos



PÁGINA 38 REPORTAJE

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

Si pensabas que la II Guerra Mundial estaba agotada, ojo a este shooter ambientado en una realidad alternativa...

PÁGINA 48 REPORTAJE

EVOLVE

Shooters hay muchos... pero ninguno que ofrezca cacerías de monstruos ¡en las que uno de los jugadores es la presa!

PÁGINA 60 NOVEDAD

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII

Analizamos el capítulo final de *FFXIII*. ¿Estará a la altura?

PÁGINA 108 PREESTRENO

INFAMOUS SECOND SON

Los superpoderes y las decisiones morales vuelven en el espectacular debut de esta saga en PS4

PÁGINA 84 REPORTAJE

GAME & WATCH

Revisitamos uno de los pilares iniciales del éxito de Nintendo, una idea que nació hace ya 35 años...

Suscríbete a



12 números + Headset Call of Duty

60€
(gastos de envío incluidos)

- Auriculares compatibles con X-Box 360, PS3, PC y con smartphones, consolas portátiles y tablets
- Alimentación USB y control remoto con múltiples funciones
- Posibilidad de conectarlos a un teléfono (o reproductor MP3) para responder llamadas o escuchar música durante el juego
- Niveles de audio y chat ajustables por separado
- Función Chat Boost™: ajuste automático del volumen de los diálogos en función del volumen del juego
- Función de reducción de ruido externo
- Almohadillas de espuma entrelazada con memoria de forma
- Altavoces de 50 mm. Micro extraíble y flexible

Suscribirse a Hobby Consolas solo tiene ventajas



Mejor precio garantizado



Entrega a domicilio



Gratis la edición digital



Entrega garantizada

OZIO
El club del suscriptor de Axel Springer

Promociones exclusivas

NOTICIAS DE VERDAD... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

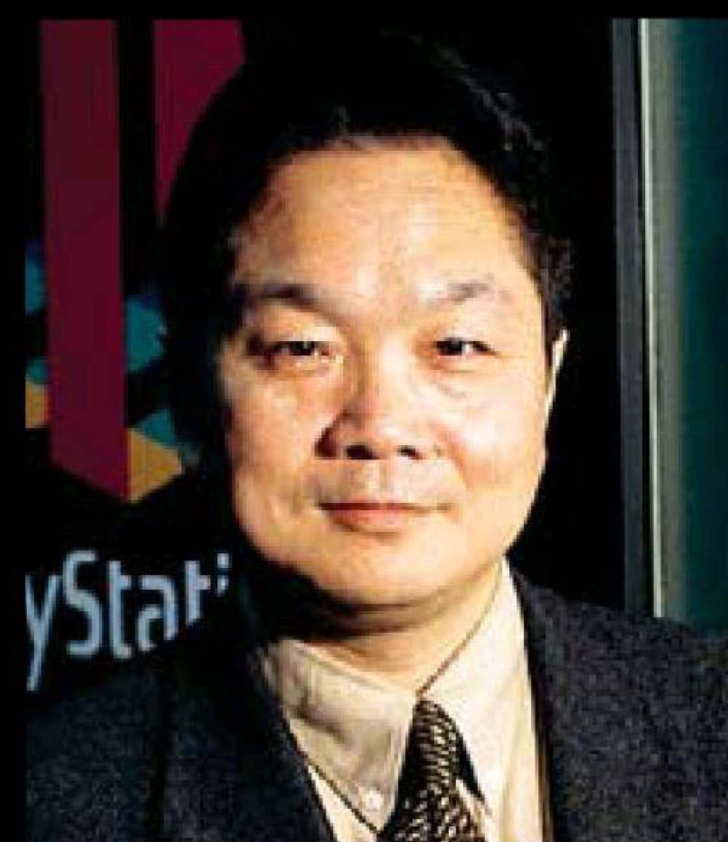
Fraudes, teorías de la conspiración, proyectos truncados... El mundo de los videojuegos puede ser duro, pero también ofrecer momentos sorprendentes. Nuestro "popurrí" de este mes viene cargadito de historias curiosas.

EL COMPOSITOR QUE ENGAÑÓ A CAPCOM

Solo los más melómanos conocían a Mamoru Samuragochi, pero en los últimos días se ha convertido en una "celebrity" muy a su pesar. Él fue el compositor de las melodías de *Resident Evil Director's Cut* (PS One) y *Onimusha* (PS2). Lo asombroso era que decía ser sordo, por lo que componía en base a su puro talento. Pues bien, años después de esas aportaciones, Samuragochi ha roto su silencio y confesado que todo fue un fraude. En realidad, pagó 7 millones de yenes al también compositor Takishi Niigaki para que hiciera su trabajo. Él sería el "artista en la sombra", mientras Mamoru se llevaba el mérito. Niigaki le dijo que no quería seguir haciéndolo, pero Samuragochi le amenazó con suicidarse si rompían el trato. ¡Menuda historia!



SU TRABAJO era bastante popular en Japón. Cuando un atleta nipón propuso usar su obra en los JJOO de Sochi, Mamoru decidió revelar su secreto.

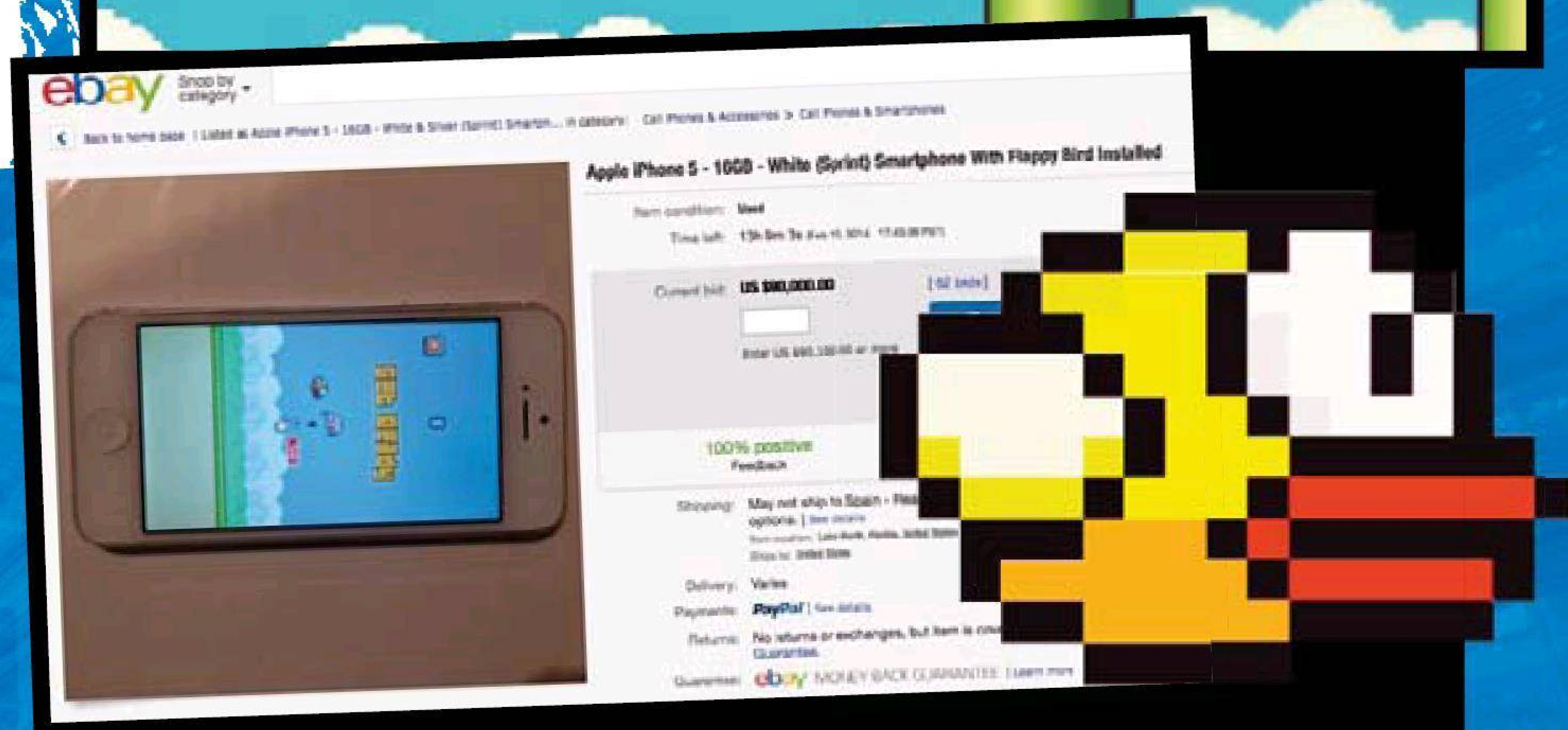


UN PREMIO PARA EL PADRE DE PLAYSTATION

Ken Kutaragi siempre será recordado por diseñar el chip de sonido de Super Nintendo y, sobre todo, por ser el ingeniero jefe de la primera PlayStation. El 19 de marzo, en la próxima Game Developers Conference, Kutaragi recibirá un premio por toda su trayectoria. ¡Eres grande, Ken!

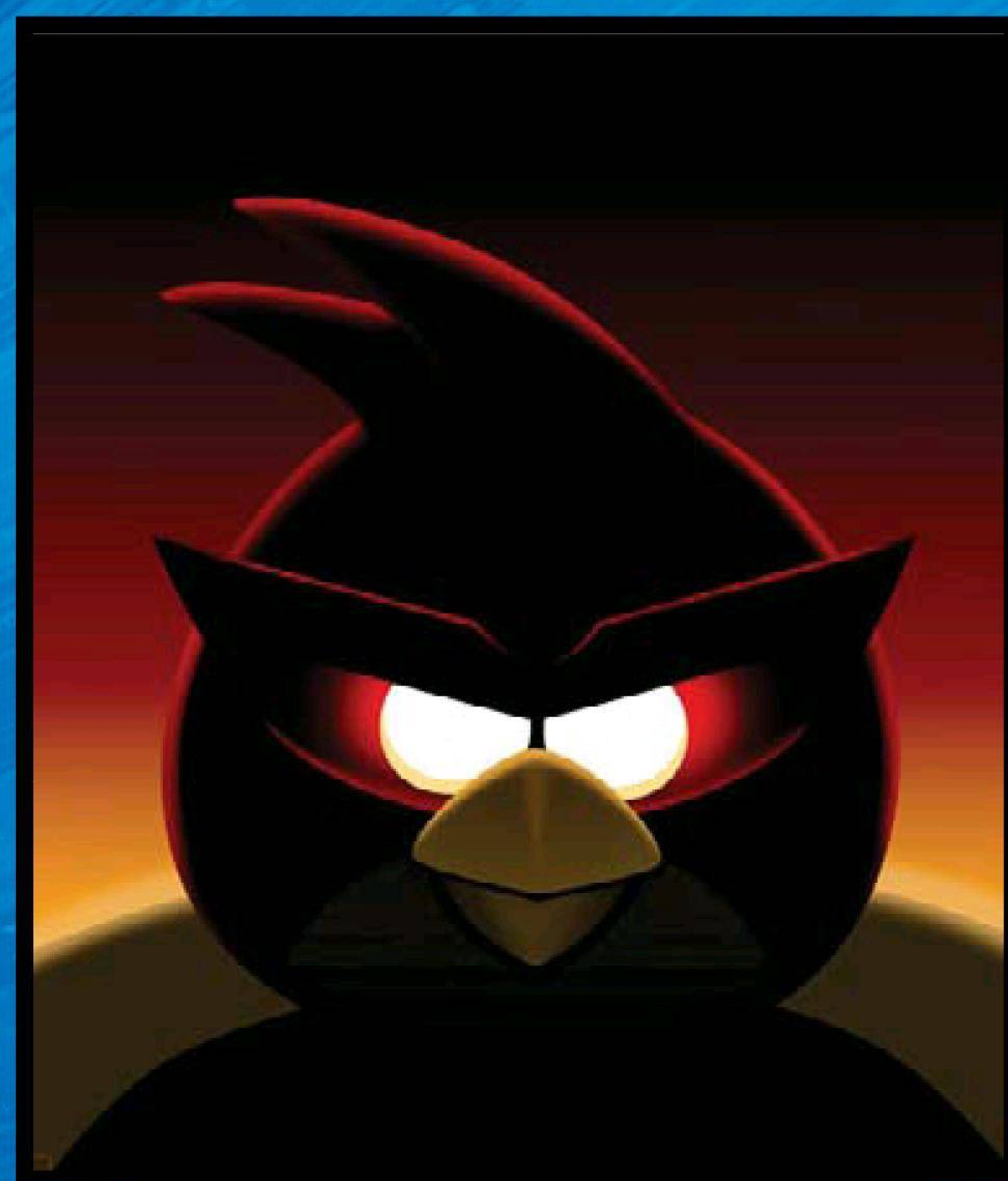






FLAPPY BIRD: MORIR DE ÉXITO

Dong Nguyen creó hace unos días Flappy Bird, un sencillísimo juego para móviles en el que debíamos avanzar con un pajarito sin chocarnos. Hizo tanta gracia a los usuarios que comenzaron a publicitarlo como locos en las redes sociales y se convirtió en un éxito brutal en un par de días. Su creador, abrumado por la situación (también por las críticas al juego y, dicen, por una posible demanda de Nintendo por plagio), decidió retirar el juego. Ahora, hay quien vende móviles con *Flappy Bird* instalado... ¡por más de 1000 dólares! El mundo está loco...



¿NOS ESPÍAN LOS ANGRY BIRDS?

La "conspiranoia" sobre el supuesto espionaje del gobierno americano a través de los móviles ha tenido un nuevo episodio: según contaban The New York Times y The Guardian, la NSA usaba el "inofensivo" *Angry Birds* como caballo de Troya para investigar los datos personales de los usuarios. Sus creadores, Rovio, dicen que eso es más falso que un billete de 7 euros.

INVIZIMALS EN UNA HABITACIÓN DE HOTEL

En Ibi, Alicante, existe un negocio muy especial: el Hotel del Juguete. En él encontramos habitaciones decoradas con Playmobil, Lego, Doraemon... Pues bien, su próxima estancia se basará en *Invizimals*, la archiconocida franquicia de Sony. En ella habrá montones de códigos de realidad aumentada para capturar nuevas mascotas, además de películas de la saga listas para su reproducción, una TV y dos consolas (PS3 y Vita) para probar el juego. ¡Es casi mejor que hospedarse en Marina D'Or!





La imagen

La cabra candidata a "GOATY" 2014

Esto que veis es una imagen de *Goat Simulator* (Simulador de cabra), un juego que llegará próximamente a Steam, aunque sus creadores, Coffe Stain Studios, ya han advertido que los controles de calidad no han sido demasiado exigentes. Inicialmente no era más que un experimento con el Unreal Engine 3, pero el clamor del público ha llevado a que se publique. ¿La mecánica? Bueno, llevamos a una cabra por una ciudad y molestamos al personal...

Consigue la camiseta de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Podrá Nintendo revitalizar a Wii U a corto o medio plazo?



Sí



Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

Si alguien puede, es Nintendo

Ya sé que no resulta fácil el ejercicio de fe que supone confiar en el futuro inmediato de Wii U, pero, si hay una compañía capaz de revolucionar el sector, es Nintendo. Es cierto que no han sido capaces de comunicar bien qué es Wii U y que online tienen mucho que aprender, pero los gráficos no deberían ser motivo de derrota. Ninguno sabemos si sucederá, pero, como a Miyamoto le dé por hacer un *Zelda* como NES manda, me sé de muchos que nos olvidaremos de los 1080p y los 60 fps rápidamente.

No

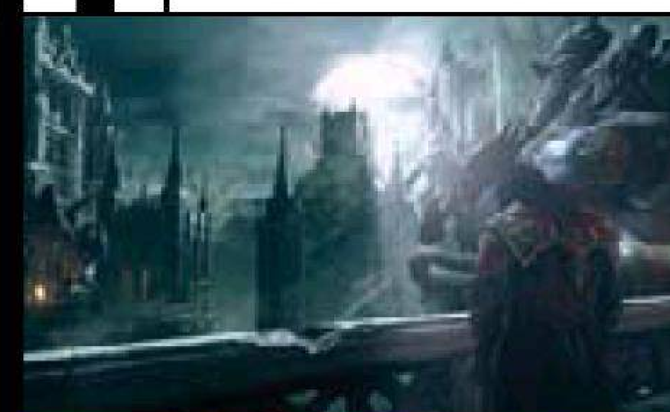


Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Los cimientos eran de cartón

Wii U tiene infinidad de juegos de calidad, con solo año y medio de vida, pero su problema no es ése. El problema es que Nintendo ha ignorado casi todo lo que les importa a los usuarios actuales: gráficos (salió a destiempo), comodidad (el Gamepad es un armatoste rompemanos) y, sobre todo, multijugador online (menos Miiverse y más grupos de chat). Si a eso se le añade una pésima estrategia de marketing (con lo fácil que habría sido llamarla "Wii 2"), la falta de apoyo de las "third parties" y el poder de PS4 y One... Feo asunto.

SUBEN



→ **LA CANTIDAD** de juegazos que han salido en el mes de febrero, para casi todas las plataformas: *Lords of Shadow 2, Thief, Donkey Kong...*



→ **MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE** llegará a Occidente a principios de 2015. Será una versión ampliada de la que salió en Japón el año pasado.



→ **CALL OF DUTY,** cuya próxima entrega estará enfocada hacia la nueva generación y a cargo de un "nuevo" estudio, Sledgehammer Games.



→ **KEN KUTARAGI,** el padre de la marca PlayStation, cuya trayectoria será reconocida en la GDC del próximo mes.

BAJAN



→ **EL RETRASO** de la versión de *Watch Dogs* para Wii U, ya que Ubisoft prefiere pulir antes las del resto de plataformas.



→ **LA DURACIÓN** de *Metal Gear Solid Ground Zeroes*, que, misiones secundarias aparte, no supera las dos horas.



→ **EA SPORTS,** que, en vez de crear un DLC del Mundial de Brasil para *FIFA 14*, va a lanzar un juego físico, que, además, no saldrá en PS4 y One.



→ **SONIC BOOM,** el nuevo título del mítico erizo de Sega para Wii U y 3DS, cuya estética renovada ha disgustado mucho a sus seguidores.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Christofer Sundberg
Director creativo de Avalanche Studios

"La industria no pasa por un buen momento. La tecnología ha evolucionado, pero el negocio sigue como hace quince años."



Tetsuya Nomura
Director de *Final Fantasy XV* y *Kingdom Hearts III*

"En el pasado, ha habido muchas consolas, pero creo que PS4 es la montaña más grande que hemos tenido que subir."



Kazunori Yamauchi
Presidente de Polyphony Digital y director de *GT*

"Estamos centrados en mejorar *GT6*, pero también estamos pensando en el futuro y, próximamente, anunciaremos *GT7*."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



Que Hobby no se olvide de joyas como *Shenmue*. A ver si las indirectas llegan a buen puerto y Sega se decide a realizar la tercera entrega. Es que *Shenmue* es el jamón de jabugo de los videojuegos. No sentir pasión por él debería ser motivo de escarnio público. Nosotros no perdemos la esperanza de que se llegue a buen puerto, como cuando Ryo desembarcó en Hong Kong, al comienzo del gran *Shenmue II*.

Tener un armario lleno de Hobbys y la habitación empapelada de calendarios y pósters de los últimos ocho años. Eso sí que es un museo, y no el MOMA de Nueva York.

El aire inglés del Profesor Layton, que recuerda a Mery Poppins. Harían buena pareja. Tras su dueto con Phoenix Wright, este nuevo "crossover" que propones podría dar juego.

***Alien Isolation*, que no parece oler a colonia marina.** Sí, a nosotros nos huele más a "Amor Amor", de Cacharel.

Visionar partidos de fútbol solo para ver la publicidad de *FIFA 14* o Xbox en la banda. ¿Pero la salsa del fútbol no eran los goles?

El protagonista del juego de Rambo, clavado al de verdad. Hasta se le nota el botox. No sabemos si está más deteriorado el real o el virtual.

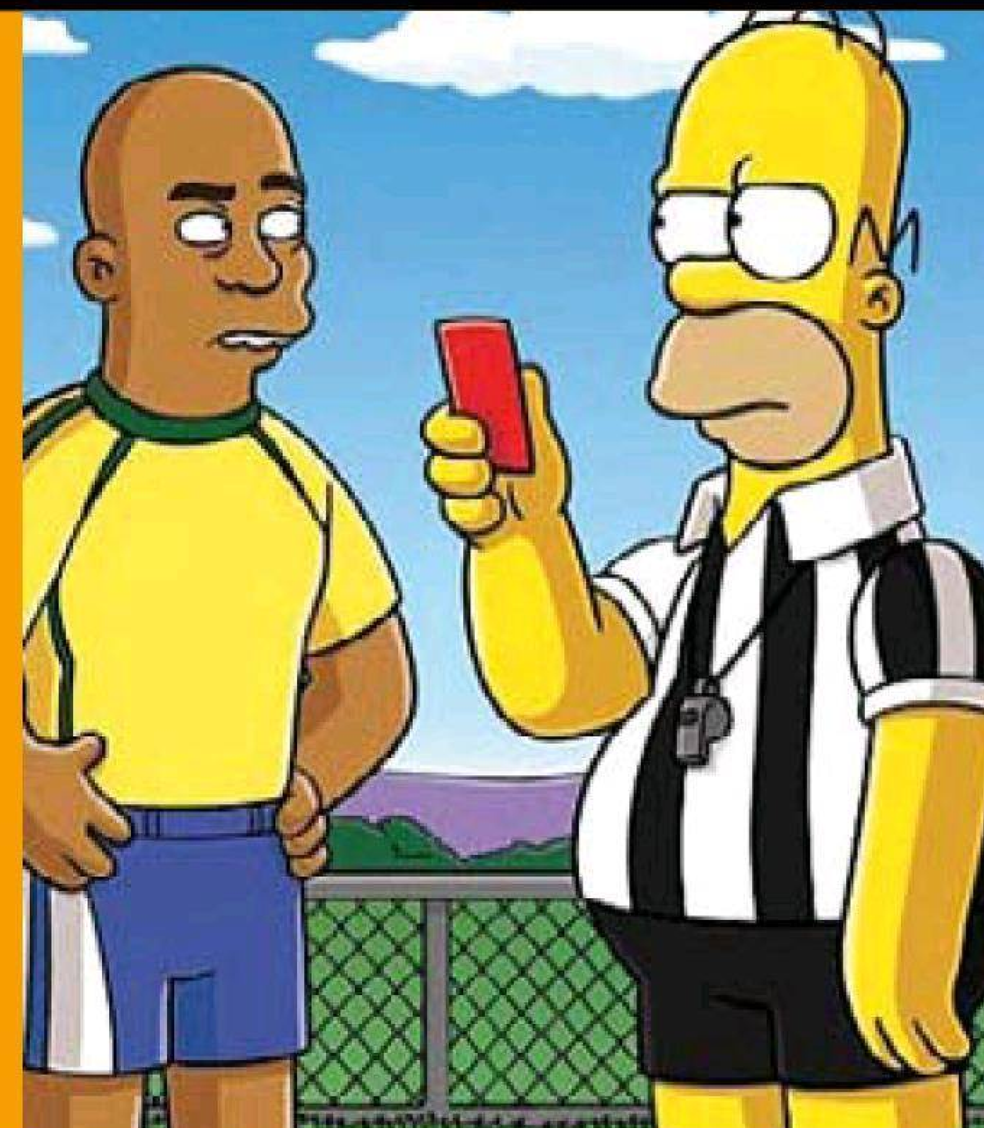
Jugar a juegos antiguos sin pagar ni un euro por DLC... Ay, quién volviera a esos tiempos. Sí, hubo una época en que los juegos se lanzaban acabados y sin prácticamente fallos...

Que mis amigos se hayan pillado PS4 y nos ahorremos dinero intercambiando juegos. ¡Qué gran "dinero" el trueque!



El parecido entre Garrett, protagonista de *Thief*, y el buhonero de *Resident Evil 4*. "Je, je, welcome, stranger".
Ambos se gastan un look muy parecido, con esos ropajes oscuros y esa cara semioculta. Los dos son casi igual de siniestros, y los sablazos que dan también están a la par.

NO MOLA



***Call of Duty*, *FIFA* y demás, que se repiten más que los episodios de *Los Simpson* y *La que se avecina*. Podrían hacer un "crossover" que los juntara a todos. Imaginaos a Amador de delantero-pichichi...**
Está claro que, si las audiencias acompañan, las series se perpetúan. La mezcolanza que propones parece interesante. Nosotros vemos tu apuesta y subimos a un *FIFA Simpson Edition*.

Que no regalen una lupa para diferenciar el *Call of Duty* de Xbox One del de Xbox 360. No des ideas, que bastantes periféricos tiene ya la consola.

Que no hagan un juego de blitzball, el deporte de *Final Fantasy X*. ¡Vendería millones! El Chut de Jecht era tremendo. Por suerte, en marzo, volveremos a disfrutarlo en HD. ¡Arriba los Besaid Aurochs!

Que *Knack*, de PlayStation 4, no dure "knack de knack"... Pero, al menos, puedes tomarte un snack mientras juegas...

Regalarle a mi sobrino la Wii U y que aún no tenga fuerzas para coger el mando. La ergonomía no es el punto fuerte del Gamepad, la verdad.

Que el botón "share" de PS4 sea tan pequeño para los que tienen dedos de morcilla. Conclusión de todo esto: ningún mando es perfecto.

Que no haya un *Super Smash Bros* para Xbox. Que tomen nota en Microsoft. Queremos ver al Jefe Maestro, Marcus Fénix, Banjo y otros pesos pesados dándose felpa.

Incumplir el típico "no robarás" por culpa de *Thief*. Mientras todo sea virtual y en pos de la diversión, se perdona.



El parecido de Sonic con el mítico Espinete. ¿Sería Yuji Naka, su padre, fiel seguidor de la serie *Barrio Sésamo*?
Es posible que Sega se inspirara en el rosado erizo, lo pintara de azul y le redujera un poco el tamaño... Eso sí, con el nuevo rediseño de la mascota, la similitud se ha difuminado.

TU OPINIÓN CUENTA
Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas
Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
65.000 EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas
28.500 EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Qué juego de Wii U esperáis con más ganas?

El reciente Nintendo Direct ha servido para mostrar nuevas imágenes del catálogo de Wii U. ¿Qué juegos han calado más?



1 Bayonetta 2 31%

El regreso de la bruja más descarada sigue sembrando emoción entre los usuarios de Wii U. Su nuevo tráiler confirma lo que ya sabíamos: que va a ser uno de los juegos más espectaculares y con más personalidad del catálogo de la consola. ¡Menudos jefes finales asoman la cabeza! En segunda posición queda *Super Smash Bros.*, que no para de presentar personajes nuevos y viene con ganas de ser el título más completo de la franquicia. A poca distancia está X, el nuevo juego de rol de Monolith, que hace gala de unos gráficos y variedad de control sorprendentes.

2 Super Smash Bros........25%
3 X (Monolith) 24%



Juegos lanzados sin pulir

Batman Arkham Origins

Ya hemos hablado de los errores de este título en el pasado. Queremos volver a mencionarlo por una noticia significativa: sus desarrolladores han dicho que no lo van a parchear más, porque a partir de ahora se centrarán en lanzar sus DLCs. Los errores no tienen mayor importancia (algún atasco de personaje o "tembleques", pero no deja de llamar la atención el que se dé tanta cancha al "hacer caja" mientras todavía quedan defectos por pulir...



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



Elena García

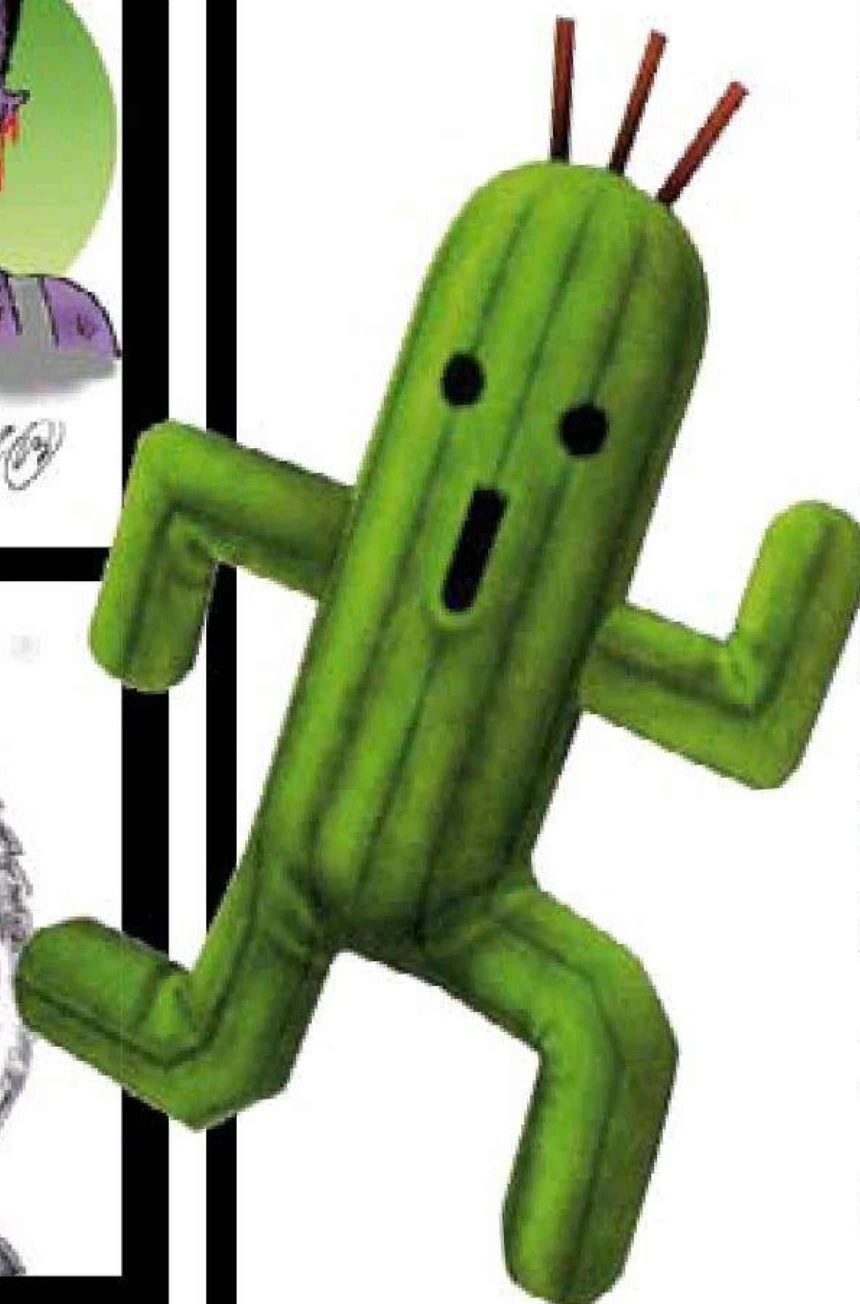


José Ángel Soler

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Por qué los cactilios de Final Fantasy no cambian de pose?



Imanol Fernández
“¿Siempre? Y cuando se inclinan para lanzar púas, ¿qué? ¿Eh? ¿Eeeh? XD”

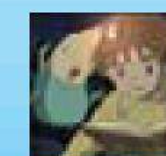
David Jhones
“Supongo que es para no sentir el calor... Al menos, así hago yo cuando tengo mucho.”

Iván Cabaco
“Porque se encuentra en medio de una acupuntura y no puede moverse.”

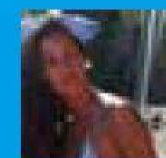
Laura Navarro
“¡Porque si se pegasen los brazos al cuerpo se harían el hara-kiri!”

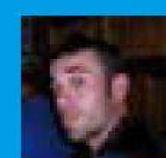
Álvaro Palao
“Hace años alguien les dijo "posa, posa, que voy a por la cámara". Aún no ha vuelto.”

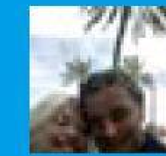
LO MEJOR DEL TIMELINE

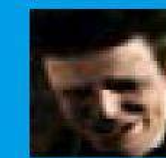

Héctor Muñoz (Facebook)
“Ya hay rumores de nuevos diseños para Xbox One. Antes, se esperaban un par de años para sacar revisiones de las consolas. Si acaba de salir...”


Cristian Subias (Facebook)
“*Assassin's Creed* empezó con asesinos y templarios, y ha acabado en piratas del Caribe... El próximo será de un antepasado que encontró un Transformer.”

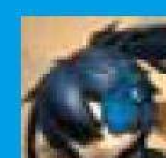

Melodi Rodríguez (Facebook)
“*Duke Nukem 3D* cumple 18 años. Recuerdo cuando era pequeña y Hobby Consolas siempre sacaba imágenes con Lara Croft, como si fueran pareja.”


Alberto C. Sentencias (Facebook)
“Satoru Iwata y Shigeru Miyamoto se han bajado el sueldo. Rajoy y toda la casta política española están ahora partiéndose el culo de los japoneses...”


Juan Muñoz (Facebook)
“Dreamcast fue una consola adelantada a su tiempo. Ojalá Sega resurgiese y creara una consola capaz de competir con Sony, Microsoft y Nintendo.”

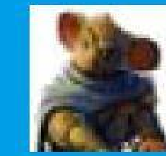

Lemmy68 (hobbyconsolas.com)
“Puede que *The Order 1886* sea el *Gears of War* de PlayStation, pero habrá que esperar hasta poder jugarlo.”


XLOSTALX (hobbyconsolas.com)
“Microsoft planea recuperar viejas IP. Un *Kameo 2* sería un puntazo, pero, si sacaran un *Conker* nuevo, a mí me ganarían de por vida.”


Blacky (hobbyconsolas.com)
“¿Desde cuándo se ha convertido la industria de los videojuegos en una batalla para ver quién pone más "fps" en pantalla y mayor resolución?”


Jocker-99 (hobbyconsolas.com)
“Ya ha salido el nuevo número de Hobby Consolas. Anda, mira, ya sé qué tengo que hacer mañana en clase de economía... ¡Odio a la profesora!”


The Watchman (hobbyconsolas.com)
“Sony debería clavarse una PlayStation Vita en cada ojo por haber dejado escapar de sus consolas una saga de la dimensión de *Monster Hunter*.”


Almogavator (hobbyconsolas.com)
“*Sombras de Mordor* es una maldita copia de *The Witcher*, *Assassin's Creed* y *Batman*, pero mola mucho, y eso que no soy fan de *El Señor de los Anillos*.”

RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

Los juegos de PC suman más adeptos cada año. ¿Una nueva edad de oro?

A quién seguir



Destiny
Desde Activision afirman que será la nueva IP más exitosa. A la venta en septiembre



World of Darkness
Un multijugador masivo en la línea de DayZ que lleva años en desarrollo. Buena pinta.



Assassin´s Creed Arena
Un juego de tablero creado por Ubi y Cryptozoic. A la venta de momento en USA.

Tendencias

KojimaPS4
eSports
#Robocop
FinalFantasyXV
TitanFall
MarioKart8
#Halo5
FlappyBird



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

PC

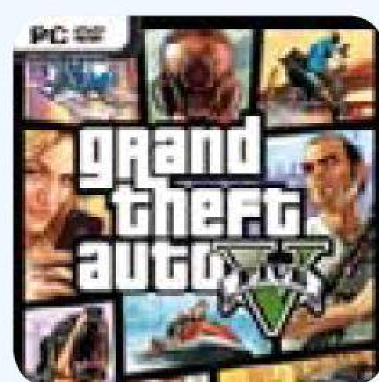


nuevaedaddeoro@DFCIntelligence
Esta importante agencia de investigación muestra que los juegos de PC, lejos de estar en declive, están experimentando un crecimiento exponencial en los últimos años, gracias a los MMO y MOBA.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Más curioso cuando vemos que la venta de juegos físicos de PC ha descendido un 80% en 10 años. El crecimiento imparable de la compra online (Steam tiene 75 millones de usuarios, cifras similares a las de PS3 y 360) los diferentes modelos de pago, el F2P y el éxito de los torneos tipo eSports son la clave.



1000millonesplayers@PCGamingAlliance
Según esta organización, hay 1000 millones de jugadores de PC en todo el mundo. China sigue siendo el gran mercado, aunque otros países como Japón, Alemania o USA también contribuyen.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Desde luego da qué pensar. Puede que el PC esté marcando el camino de toda la industria con un modelo innovador y adaptado a las necesidades de los jugadores. Más completo si además les llegan grandes títulos de consolas, como GTA V.

Consolas



VentadigitalPSVITA @Sony
Según Sony el 48% de las ventas de juegos de PS Vita son en formato digital. También revela que uno de cada tres poseedores de Vita tiene una PS4 y 250.000 han probado ya la modalidad Remote Play.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Dos cosas. Que puede que el modelo de Vita, como vemos en PC, sea más adecuado de lo que muchos creen. Y dos, que en España, según tiendas y por nuestra propia experiencia, la compra de juegos online está aún muy verde. Los españoles siguen prefiriendo el formato físico. ¿Hasta cuándo?



VentasPS4USA@NPD
La auditora de ventas en USA revela que PS4 vendió casi el doble que Xbox One en enero en USA. Aun así, Xbox One está vendiendo el doble de rápido que lo hizo 360 en su lanzamiento.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Una tendencia similar a la de España, aunque llama la atención que sea en "casa" de Microsoft. ¿Sigue siendo el precio determinante?. Eso sí, el éxito de las dos nuevas consolas es incuestionable. Van camino de superar a sus predecesoras.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE ENERO

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Call of Duty Ghosts	PS3	3	3
2	Grand Theft Auto V	PS3	2	5
3	FIFA 14	PS4	5	3
4	Just Dance 2014	Wii	1	2
5	Gran Turismo 6	PS3	7	2
6	Assassin's Creed IV	PS3	6	2
7	Battlefield 4	PS3	10	3
8	FIFA 14	PS3	3	5
9	Battlefield 4	PS4	-	1
10	Call of Duty Ghosts	360	-	1



Call of Duty Ghosts
El shooter de Activision es siempre un fijo en las listas de éxitos. Este año, quizás haya vendido algo menos que de costumbre, pero el efecto se ha mitigado con rebajas del precio que, antaño, se hacían mucho de rogar.

GTA V
Las andanzas de Michael, Trevor y Franklin por la ciudad de Los Santos han sido el mayor pelotazo comercial de los últimos tiempos.

Por plataformas

PS3
1 Call of Duty Ghosts
2 Grand Theft Auto V
3 Gran Turismo 6
4 Assassin's Creed IV
5 Battlefield 4

XBOX 360
1 Call of Duty Ghosts
2 Grand Theft Auto V
3 Assassin's Creed IV
4 FIFA 14
5 Minecraft

PS4
1 FIFA 14
2 Battlefield 4
3 Call of Duty Ghosts
4 Assassin's Creed IV
5 NBA 2K14

XBOX ONE
1 Forza Motorsport 5
2 Ryse: Son of Rome
3 Battlefield 4
4 Dead Rising 3
5 FIFA 14

Wii U
1 Just Dance 4
2 Zombi U
3 Assassin's Creed III
4 Super Mario 3D World
5 NBA 2K13

3DS
1 Mario Party Island Tour
2 Pokémon X
3 Pokémon Y
4 Animal Crossing NL
5 Zelda A Link Between...

PS VITA
1 FIFA 14
2 Invizimals: La Alianza
3 Dragon Ball Z: Battle...
4 Uncharted: El Abismo...
5 Call of Duty Black Ops...

PC
1 Football Manager 2014
2 Battlefield 4
3 Diablo III
4 World of Warcraft 5.0
5 GTA: Episodes from...

EN OTROS PAÍSES

En Japón
Del 27 de enero al 2 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1 Kidou Senshi Gundam: Extreme VS... PS3
2 Kirby Triple Deluxe 3DS
3 Diablo III PS3
4 Makai Senki Disgaea 4 Return PS Vita
5 Sengoku Basara 4 PS3
6 Youkai Watch 3DS
7 Puzzle & Dragons Z 3DS
8 Toushin Toshi 3DS
9 Amagami (EbKore+) PS Vita
10 Pokémon X / Y 3DS



Kirby Triple Deluxe. El último juego del ser más rosado del universo nintendero ya ha vendido medio millón de copias en Japón. Los poderes de Kirby y su enfoque 2D nunca pasan de moda.

En EE.UU.
Del 25 de enero al 1 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1 Tomb Raider Definitive Edition PS4
2 Minecraft Xbox 360
3 Call of Duty Ghosts Xbox 360
4 Grand Theft Auto V Xbox 360
5 Grand Theft Auto V PS3
6 Call of Duty Ghosts PS3
7 Tomb Raider Definitive Edition Xbox One
8 Pokémon X / Y 3DS
9 Assassin's Creed IV: Black Flag Xbox 360
10 Call of Duty Ghosts Xbox One



Tomb Raider Definitive Edition. Lara Croft fue una de las grandes triunfadoras de 2013. Un año después, ha vuelto con gran fuerza, con una versión hipervitaminada de su última aventura.

En Gran Bretaña
Del 25 de enero al 1 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1 Tomb Raider Definitive Edition PS4
2 FIFA 14 PS4
3 Minecraft Xbox 360
4 Tomb Raider Definitive Edition Xbox 360
5 Call of Duty Ghosts Xbox 360
6 Call of Duty Ghosts PS4
7 FIFA 14 Xbox 360
8 Killzone Shadow Fall PS4
9 Battlefield 4 PS4
10 FIFA 14 Xbox One



FIFA 14. El simulador de fútbol de EA Sports es un fijo en las preferencias de los británicos. Pese a que la temporada ya ha entrado en su segunda mitad, aparece por partida triple en la lista.

La cifra

2.100.000



copias de Killzone Shadow Fall se han vendido desde que PS4 llegara a las tiendas.

NUEVO JUEGO Wii U - 3DS

Este Sonic nos lo han cambiado





Sonic Boom será una nueva aventura 3D para el erizo, que se basará en una serie de TV y tendrá una estética particular.

No es ningún secreto que SEGA ha dado bastantes palos de ciego con su mascota. Desde el desastroso *Sonic the Hedgehog* de 2006, han intentado reconciliar a los fans con el icono del videojuego, presentando propuestas a cada cual más extraña: que si convertirlo en un "erizo-lobo", que si volver a las 2D, que si centrarse en las carreras con vehículos... Es verdad que las últimas entregas (en especial, *Sonic Colours* y *Sonic Generations*) han estado más acertadas, pero la franquicia sigue sin remontar el vuelo del todo.

El último intento viene con *Sonic Boom*, una apuesta por el "transmedia". Este "palabro" viene a significar que el producto no se centra en un solo medio de comunicación (en este caso, los videojuegos), sino en varios. Por un lado tenemos la serie de televisión homónima, que ya había sido anunciada el año pasado, pero que aún no ha tenido estreno en Estados Unidos. Por otro tenemos este juego, el cual servirá de precuela para la serie y tampoco tiene fecha de lanzamiento por ahora. De la versión para Wii U se encargará Big Red Button, mientras que de la de 3DS hará lo propio Sanzaru Games. Ambos, por supuesto, serán supervisados por el Sonic Team, los papás de la franquicia. Por lo que se ha mostrado por ahora, la aventura permitirá partidas cooperativas para hasta 4 personas. Parece que dejamos atrás el planteamiento de lobo solitario para dar énfasis a la colaboración y los puntos fuertes de cada personaje. Así, Knuckles podrá engancharse a ciertas superficies y Sonic podrá correr más que nadie, por ejemplo. En principio, la idea no parece mala, pero el apartado técnico que se ha mostrado por ahora parece bastante flojo. Lo más polémico ha sido el rediseño de los personajes. Los desarrolladores han declarado que quieren darles un nuevo look en función de los puntos fuertes de cada uno. Podéis ver el resultado a la derecha...

UN PROYECTO AMBICIOSO

➔ **Este rediseño es el más radical** desde el famoso cambio de look que propuso Sonic Adventure. Ahora bien, esto no significa que Sonic vaya a mantener esta estética en todos sus juegos.

➔ **La apuesta contemplará** también el lanzamiento de toda clase de merchandising, como juguetes, bebidas o cómics. SEGA asegura que es una de sus maniobras de marketing más elaboradas en años.

➔ **Por ahora, la respuesta de los fans** ha sido bastante negativa, especialmente por el rediseño de Sonic y Knuckles. Aún falta tiempo para el estreno de la serie y el videojuego (apenas se ha visto un tráiler del proyecto), así que habrá que ver qué tal resulta el producto final en los próximos meses.

TAILS lleva un tiempo con su papel de mecánico e inventor, así que no resulta raro verlo con un cinturón de herramientas, guantes largos y gafas protectoras. Es quizá el que menos ha cambiado.

SONIC casi no ha cambiado de hocico para arriba. Pero si miramos hacia abajo... Sus piernas han duplicado su altura y tiene vendajes en pies y manos. Mención para su fular color... ¿tierra?





CADA PERSONAJE tendrá sus habilidades distintivas. Así, Tails podrá volar con sus dos colas.

EL PLANTEAMIENTO VOLVERÁ A PONER ÉNFASIS EN EL JUEGO COOPERATIVO

KNUCKLES es el que más ha cambiado. Se ha potenciado su percepción de tipo duro y se le ha dotado de un look de portero de discoteca bastante inquietante. ¡Y qué manía con las vendas!

AMY pasa de tener un look bastante cursi a uno más moderno y estilizado, siempre con su mazo piko-piko a la espalda. Su cambio de aspecto sí nos parece acertado, mira por dónde...

LA SERIE DE TELEVISIÓN

Su planteamiento será más bien cómico, pero no faltará la acción. Su primera temporada llegará a lo largo de 2014 y consistirá de 52 capítulos de 11 minutos de duración. ¿Llegará a España?



EGGMAN recuperará un look más clásico y redondeado, parecido al de la etapa de Mega Drive. Eso sí, parece que las gafas protectoras en la cabeza están de moda.



LOS "BADNIKS" (los robots esbirros de Eggman) mantendrán la estética propia de los últimos videojuegos. Por supuesto, no faltarán los engendros gigantescos...



EL HUMOR LIGERO y las situaciones desenfadadas serán el aspecto dominante de la historia, aunque también tocará salvar el mundo de vez en cuando.

ANUNCIO XBOX ONE

La trinchera de la CGO no se toca

Microsoft ha adquirido los derechos de Gears of War y los ha puesto en manos de Black Tusk, un joven estudio que ya está moldeando una nueva entrega.

Los supersoldados y las siglas han sido las grandes señas de identidad de Microsoft en el mundo de las consolas. Junto a la UNSC y el Jefe Maestro, presentes ya desde la primera Xbox, la CGO y Marcus Fénix, nacidos bajo el techo de 360, se han convertido en "generales" de la compañía. Sin embargo, a diferencia de los de *Halo*, los derechos de *Gears of War* no pertenecían a la empresa de Redmond, sino a Epic Games como "second party" responsable de las cuatro entregas aparecidas entre 2006 y 2013. Ahora, para evitar el riesgo de que la saga vea la luz en plataformas competidoras, MS ha adquirido todo lo relativo a la licencia: juegos pasados, juegos futuros, experiencias de entretenimiento y merchandising. El acuerdo podría haberse cerrado en torno a 1.000 millones de dólares, según el analista Michael Pachter.

Esta adquisición de una saga "ajena" ha supuesto tener que poner a un estudio "first party" al cargo. El elegido ha sido Black Tusk, que, pese a su juventud, está llamado a ser uno de los adalides de Xbox One en el desarrollo de títulos AAA. Por ahora no han trascendido detalles: solo que se darán datos a lo largo de este año (todo apunta a que acaparará los focos junto a *Halo 5* en el E3) y que se cooperará con Epic para emplear el Unreal Engine 4.

El cambio de estudio recuerda mucho al de *Halo*, que pasó a 343 Industries después de que Bungie, el estudio original, se independizara de Microsoft. Igual que entonces, MS ha erigido Black Tusk a partir del pequeño grupo que era Microsoft Vancouver, apostando por incluir a desarrolladores apasionados de los shooters y, más específicamente, de *Gears of War*, por lo que la saga queda en buenas manos. Incluso su "padre", Cliff Bleszinski, que no participará en el desarrollo, le ha dado ya su bendición.

EL TRASVASE DE GEARS OF WAR DESDE EPIC GAMES A BLACK TUSK RECUERDA AL DE BUNGIE Y 343 INDUSTRIES CON LA SAGA HALO

BLACK TUSK, UN NOVATO CON VETERANÍA

MICROSOFT creó este estudio a finales de 2012 y ha puesto muchas esperanzas en él, para que sea su Naughty Dog particular. Al darse a conocer la compra de *Gears of War*, se anunció también el fichaje galáctico de Rod Fergusson, antiguo director de producción en Epic Games y uno de los grandes artífices de la saga (con permiso de Cliff Bleszinski), para liderar el proyecto.



EPIC GAMES, EL GRAN SOCIO VUELVE A SUS COSAS

EL ESTUDIO QUE CREÓ LA SAGA se centrará en nuevos proyectos tras esta significativa pérdida. Ahora mismo, Epic está trabajando en *Fortnite*, un juego para PC de estilo desenfadado y en el que habrá que hacer frente a hordas de criaturas que saldrán cuando caiga la noche. Asimismo, la compañía está desarrollando la tecnología de Unreal Engine 4, que promete convertirse en un estándar para los próximos años.


MICROSOFT se asegura los derechos de una saga que, aunque pertenecía a Epic, es su segundo gran estandarte.

ESPERANZAS PARA LA "REEMERGENCIA"

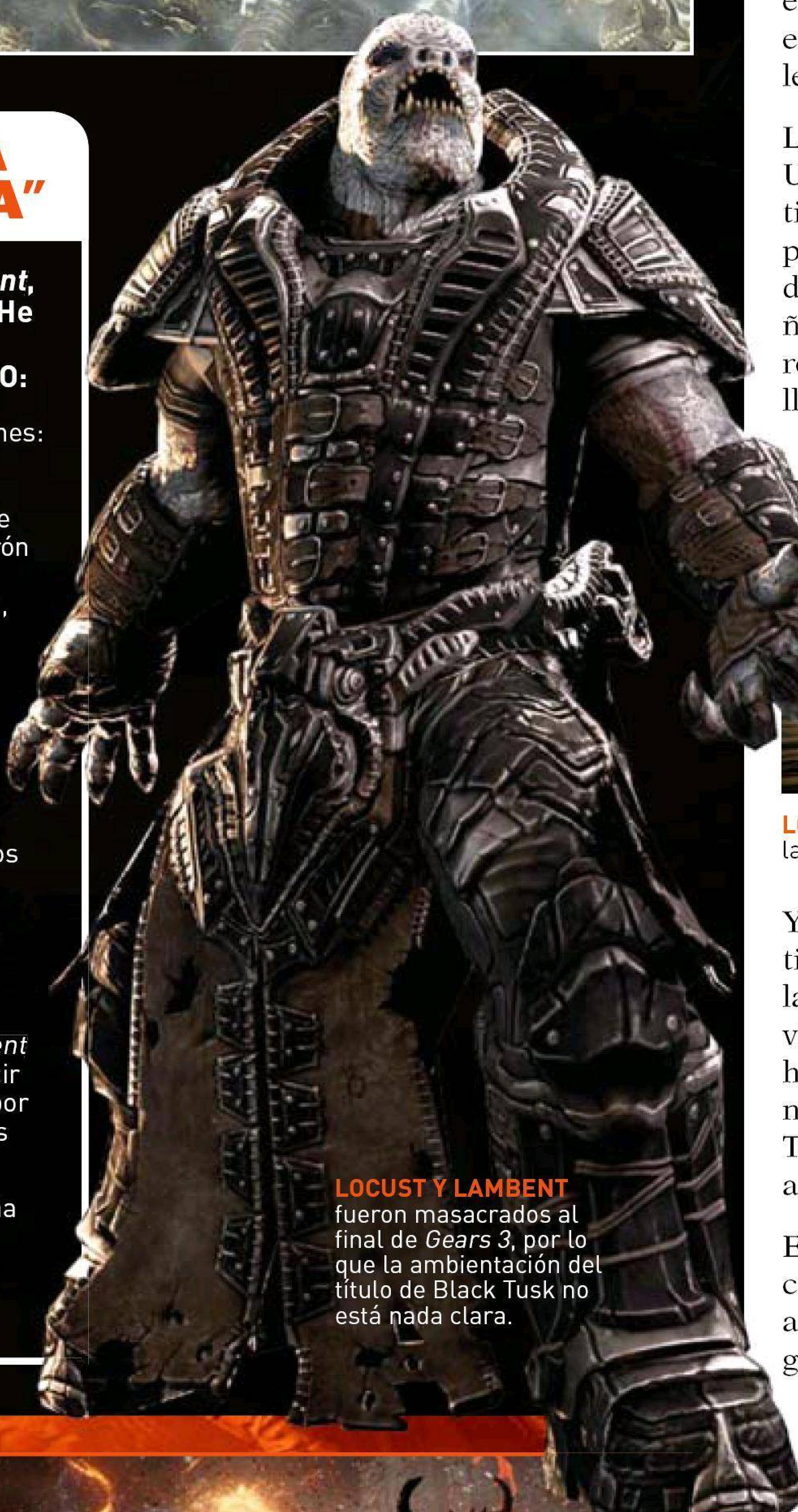
Tras la gran decepción que fue *Judgment*, la saga necesitaba un cambio de aires. He aquí las claves que Black Tusk debería tener en cuenta para revitalizar a la CGO:

ARGUMENTO: Hay tres posibles ambientaciones: un futuro inédito, el Día de la Emergencia y las Guerras del Péndulo (guerra civil entre humanos). La primera sería la más apetecible y lógica. Devolver el protagonismo al escuadrón Delta, con Marcus Fénix a la cabeza, sería ir demasiado sobre seguro, pues eso implicaría, probablemente, que el juego fuera otra precuela, por ejemplo antes de que Marcus fuera a prisión. Se precisan caras nuevas.

JEFES: Los Locust de gran tamaño son santo y seña de la saga, pero en *Judgment* apenas hubo dos, con un némesis de nulo carisma. La salud del juego dependerá, en buena medida, de engendrar nuevos enemigos que hagan olvidar a RAAM, Skorge y Myrrah.

ARMAMENTO: Con el Lancer y el Martillo del Alba por bandera, son la piedra angular de la jugabilidad con coberturas propia de la saga. Ahí no hacen falta grandes cambios. Sin embargo, para los vehículos, que *Judgment* eliminó, convendría fijarse en *Halo* e introducir máquinas que se puedan pilotar libremente por escenarios más abiertos, en contraste con los niveles "dirigidos" de los tres primeros *GoW*.

MULTIJUGADOR: Es de prever que la campaña cooperativa siga siendo el eje de todo. Ahora bien, convendría recuperar los modos Horda y Bestia, que *Judgment* se cargó, así como incluir de serie más de ocho míseros mapas.


LOCUST Y LAMBENT fueron masacrados al final de *Gears 3*, por lo que la ambientación del título de Black Tusk no está nada clara.





Pulsa Start

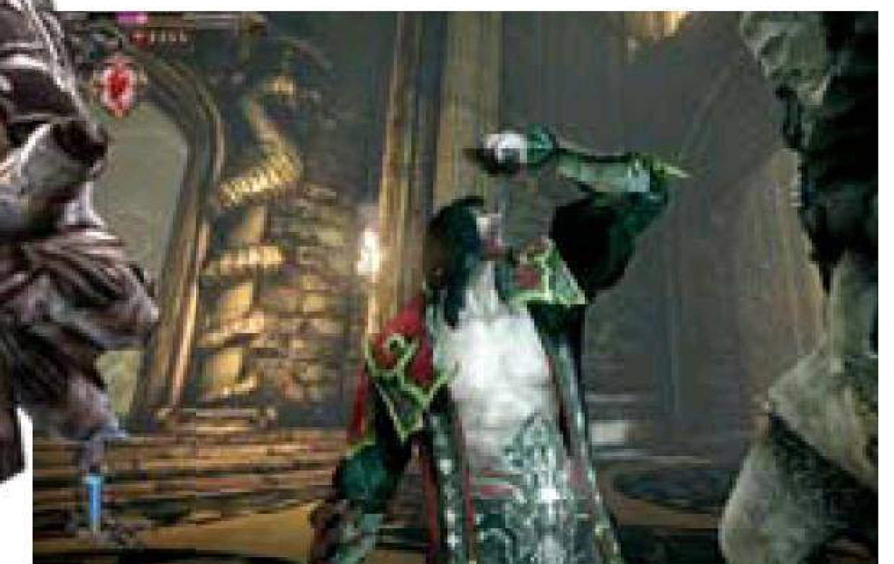


por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Por no ser británico

Escribo estas líneas un poco encendido tras leer la *review* de *Castlevania Lords of Shadow 2* en la reputada revista Edge, al que han puntuado con un miserable e injusto 4. Sobra decir, que no estoy de acuerdo. Ni con el 5 que le han cascado a *Unepic*.

La historia no es nueva. En Reino Unido parece que tienen algún tipo de pensión vitalicia para pisotear y menospreciar cualquier desarrollo de procedencia española. Supongo que por envidias y rencores del pasado, que las batallitas de hace más de 500 años se quedan grabadas en los genes.


LORDS OF SHADOW 2 ha recibido un 4 en la revista Edge, una nota más que injusta.

Y no es algo nuevo. Desde los tiempos del Spectrum, donde la producción española de videojuegos era mayor, siempre han obtenido peores puntuaciones que los juegos británicos. Tendencia que se mantiene en la actualmente.

En el caso de *CLOS2*... ¿cómo se castiga así a un juego que apunta a codearse con los grandes del género, como *Uncharted* o *God of War*? En ciertas parcelas incluso los supera, por ejemplo a los juegos de Kratos, al ofrecer un apartado artístico superior o un combate más profundo.

¿Cómo se puede castigar a un juego con una de las mejores BSO de todos los tiempos? ¿O con el brutal trabajo técnico que hay detrás? Yo no lo entiendo. Y con un 4 de nota, menos.

NUEVOS DATOS PS4 - XBOX ONE - PS3 - XBOX 360 - PC

Resuelve tu asesinato en la next gen



Square Enix ha confirmado que su nueva y original propiedad intelectual, *Murdered: Soul Suspect*, llegará también a las dos consolas de nueva generación y los ordenadores personales.

Anotad en vuestra agenda: el próximo mes de junio llegará a las tiendas *Murdered: Soul Suspect*, un original thriller sobrenatural que nos pondrá en el pellejo del detective Ronan O'Connor... o para ser más exactos, en su espíritu, que está atrapado en el "Umbral" (lo que vendría a ser el limbo) tras ser brutalmente asesinado en su ciudad natal, Salem.

Así, tras recibir 7 disparos en el pecho, el espíritu de Ronan queda atrapado en nuestro mundo, siendo invisible para los vivos, de modo que tiene una última oportunidad para resolver su caso más difícil: averiguar la identidad de su asesino. Un criminal de gran fuerza y poder (desarma y zarandea a Ronan como si fuera un muñeco), que seguirá matando de forma indiscriminada mientras alguien no le detenga.

Por suerte, en el escenario del crimen se encuentra una joven con la que Ronan podrá conectar: es hija de una médium que colabora con la policía y parece que ella también tiene la habilidad de su madre para conectar con los espíritus. Por su parte, Ronan podrá usar sus habilidades "fantasmales" para proseguir sus investigaciones (atravesar paredes, meterse en cuerpos ajenos...) y encontrar nuevas pistas, así como enfrentarse a las criaturas demoniacas que poblarán el Umbral.

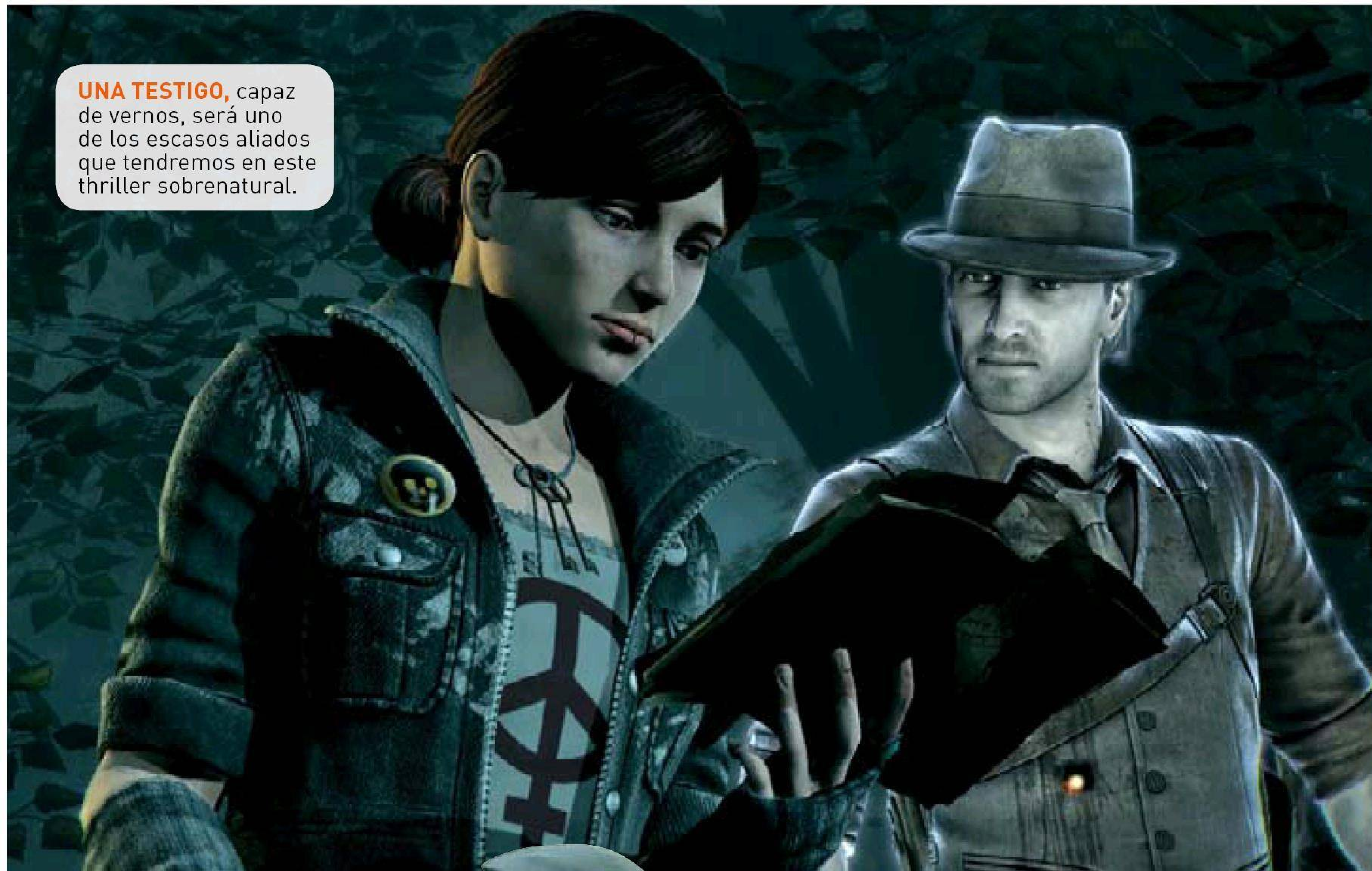
El juego, desarrollado por AirTight Games (*Dark Void*, *Quantum Conundrum*), también tendrá versiones para PS4 y Xbox One (y PC), que ofrecerán una resolución nativa a 1080p y que, además, emplearán tecnología diferente, como el Subsurface Scattering (para recrear con más fidelidad expresiones faciales y objetos) o sistemas de partículas más complejos para recrear mejor este fantasmal universo. Un universo que promete enganchar con su atractiva historia...



EN EL UMBRAL hay seres demoníacos y espíritus, con los que también tendremos que lidiar...



LOS PODERES de Ronan le permitirán atravesar paredes, colarse en cuerpos...

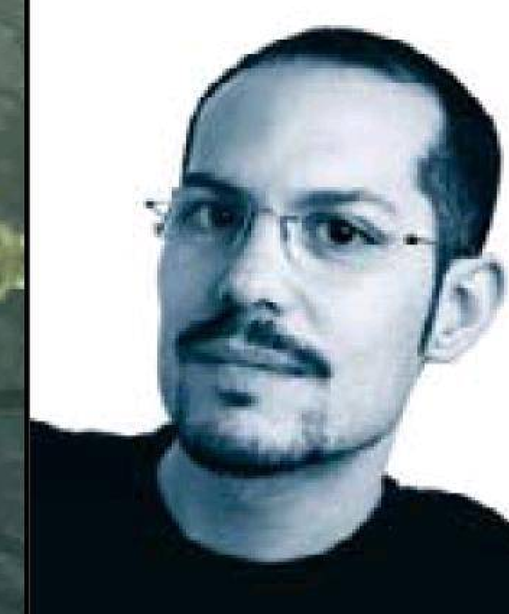

UNA TESTIGO, capaz de vernos, será uno de los escasos aliados que tendremos en este thriller sobrenatural.



■ PS4 Y XBOX ONE TAMBIÉN TENDRÁN SU RACIÓN DE ESTE THRILLER PARANORMAL ■


LAS VERSIONES "next gen" contarán con las mejoras habituales: resolución a 1080p, Subsurface Scattering...





Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Entendiendo a Iwata

Satoru Iwata es el actual presidente de **Nintendo** y, según muchos, culpable de la delicada situación que atraviesa la compañía. No voy a defender su postura, pero sí puedo explicarla. En el ensayo *Entendiendo la mentalidad japonesa,* de Roger Davies, se habla de los conceptos que pueden influir en un hombre de negocios japonés de 54 años.


SATORU IWATA dirige Nintendo desde los preceptos de la cultura japonesa.

Chinmoko, es decir, el silencio. En este punto, los japoneses prefieren la comunicación implícita a un líder en el sentido tradicional. Está bien visto que Satoru Iwata sea ambiguo en su forma de hablar y de dirigir. Del mismo modo **Kenkyo**, la modestia, dicta que se debe seguir el camino marcado por la compañía durante los años anteriores, sin separarse de las raíces. Un refrán japonés dice "se golpea el clavo que sobresale". Se espera que Nintendo siga la estela que dejaron Wii y Nintendo DS.

Para terminar, **Giri**, la obligación social, dicta que todas las decisiones dentro de la empresa se deben tomar por etapas y de forma unánime (no por mayoría) así que cualquier cambio de rumbo es una "obra faraónica" que llega tarde a las necesidades del mercado. Señor **Iwata**, puede que no esté de acuerdo con usted, pero ya entiendo sus motivos. ¿Hubiera pasado lo mismo con **Miyamoto** al frente de la compañía de Kyoto? Creo que no.



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

La importancia de llamarse Hideo

Cada vez que Hideo Kojima habla sube el pan, eso es un hecho. Lo que no es tan típico es que el gurú hable TANTO. Por un lado, ha afirmado que **la longitud del inminente *Ground Zeroes* es de dos horas,** pero que en realidad el juego esconde mucho más que una partida "lineal". Teniendo en cuenta los 40 euros que valdrá el invento, cualquier usuario mandaría al "auteur" de turno a tomar viento. Pero hablamos de Hideo Kojima, alguien que se ha ganado a pulso el que nos dejemos intrigar por sus palabras.



HIDEO KOJIMA SE MOLA A SÍ MISMO, pero porque puede.

Su última perla ha sido decir que, **para él, PS4 es la mejor consola actual**. Algo totalmente legítimo y hasta lógico, aunque ya hay quien se ha sentido "traicionado" al recordar cómo Kojima apoyó a Microsoft en el pasado E3. Ahora bien, ¿está Kojima siendo un hipócrita o estamos nosotros siendo demasiado ingenuos por mezclar una maniobra de márketing con una opinión personal? Desde luego, él es consciente de la repercusión de sus declaraciones, pero también tiene la suficiente personalidad como para no dejarse arrastrar. A veces se pasa de cansino (¿cuántas veces ha dicho "este *Metal Gear* será el último") pero, en el fondo, nosotros somos los culpables: **nos encanta que un gurú diga frases lapidarias** para montarnos castillos en el aire.

NUEVOS DATOS Wii U

El golpe de volante que necesita Wii U

Mario Kart 8 llegará el 30 de mayo a la sobremesa de Nintendo. La compañía confía en que será un gran revulsivo para incentivar las compras de la consola.

La última conferencia Nintendo Direct sirvió para mostrar nuevas imágenes en movimiento de *Mario Kart 8*, la primera entrega de la saga de velocidad en Wii U. Se han mostrado numerosas novedades, como la incorporación de los koopalings (los "esbirros" de Bowser) a la plantilla y se ha podido ver con más detalle la conducción antigravitatoria. Y es que, por si no lo sabíais, esta vez los escenarios nos permitirán ir durante varios segundos boca abajo, en vertical hacia arriba,... ¡Lo que se nos ocurra! Los trazados tendrán forma tridimensional y, a tenor de lo que se ha mostrado en el vídeo, el apartado gráfico va a ser uno de los más llamativos de la consola. Por no hablar de su variedad: motos, karts, alas deltas serán solo algunos de los vehículos que podremos controlar. Se ha confirmado el multiplayer online para 12 usuarios y 24 personajes. *Mario Kart 8* llegará el 30 de mayo y la compañía tiene muchas esperanzas puestas en el título para esta temporada, ya que las ventas de Wii U no han acompañado durante la campaña navideña y necesitan un "vendeconsolas" que los devuelva al podio. Acaba de llegar *Donkey Kong Country Tropical Freeze* (bonito, pero dudamos que convenza a la gente para ir a por la consola) y más adelante llegarán *Bayonetta 2* y *Super Smash Bros*. ¿Veremos al fin cómo la consola mete la directa? ✶

ANUNCIO PS3 - XBOX 360

El mejor aperitivo para el mundial

Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014 ya tiene fecha: el próximo 17 de abril.



El mundial de Brasil está a la vuelta de la esquina y EA no faltará a la cita. El juego solo saldrá en PS3 y 360 y recreará con mucho detalle la próxima cita mundialista: estadios, entrenadores... Las novedades jugables incluirán nuevos regates, animaciones para los penaltis, poder apoyarnos sobre la espalda de un rival para cabecear o los llamados movimientos explosivos, que permitirán aumentar o reducir la velocidad y cambiar de dirección más fácilmente. Incluirá nuevos modos, como historia de las rondas clasificatorias o rumbo a Río, un modo online que recorrerá las 12 sedes.



LAS LICENCIAS incluirán 203 selecciones, 19 entrenadores (Del Bosque incluido), el balón...



JUGAREMOS EN LOS 12 ESTADIOS oficiales y al marcar un gol, veremos la celebración en Madrid.

LA VARIEDAD de vehículos y personajes será mayor que en el resto de juegos de la saga.

LAS ZONAS "ANTIGRAVITATORIAS" son una de las novedades de esta nueva entrega del "racer".



■ PS3 y PS4 ■ Aventura ■ Sega ■ Lanzamiento: Ya disponible en Japón

MAFIOSOS RECONVERTIDOS A SAMURÁIS

RYU GA GOTOKU ISHIN

La saga más aclamada y recurrente de Sega en la última década llega justo a tiempo para apadrinar el lanzamiento japonés de PlayStation 4, a base de espadazos y pistoletazos.

■ **SEGA NO ATRAVIESA SU MEJOR MOMENTO,** pero aún tiene en nómina algunas marcas que demuestran que no se le ha olvidado hacer grandes juegos. A día de hoy, la más obvia es *Ryu ga Gotoku* (conocida como *Yakuza* en Occidente), amparada por Sony desde los tiempos de PS2. Precisamente, PS4 ha tenido el privilegio de estrenarse en el país del sol naciente junto con una nueva entrega de la saga, *Ishin* (alias *Yakuza Restoration*), que también ha salido para PS3. El desarrollo es el mismo, pero la versión de nueva generación cuenta con un mayor grado de detalle y corre a 60 fps, por los 30 fps de la "menor".

El juego se ambienta en el Japón feudal, en el tramo final del período Edo (1603-1867), de modo que el tono histórico lo imbuye todo. El protagonismo corre a cargo de dos personajes reales, Sakamoto Ryoma y Saito Hajime, un líder rebelde y un capitán de los Shinsengumi. Curiosamente, ambos tienen la misma cara que Kazuma Kiryu, el protagonista de la serie principal… Tampoco faltan otros viejos conocidos, como Haruka, Goro Majima, Shun Akiyama, Kage o el detective Date, aunque cuentan con nombres alternativos. Vamos, que es un "spin off" en toda regla.

➔ **LA DINÁMICA DEL JUEGO** no dista mucho de la de las entregas "contemporáneas". El ligero tono de "sandbox" se da la mano con las peleas multitudinarias al más puro estilo "beat'em up", la exploración y los vídeos para sellar un conjunto tan variado como espectacular.

Como ya sucedía en *Ryu ga Gotoku Kenzan*, los espadazos son la clave del sistema de combate, aunque hay una mayor profundidad, al complementarse con disparos y puñetazos, así como con un pulido sistema de mejora de las habilidades y otro de creación de armas, que permite echar mano de katanas llameantes, balas venenosas o cañones.

Esta vez, el escenario principal no es el barrio de Kamurocho, sino que se nos traslada a Tosa y Kioto. Pese a desarrollarse en el pasado, no faltan a la cita los típicos minijuegos. Se ha incorporado también una aplicación para PS Vita, compatible con algunos de ellos y que tiene como estrella a "Battle Dungeon", un modo donde podemos hacer frente a oleadas de enemigos con ayuda de cartas.



EL SISTEMA DE COMBATE ofrece cuatro opciones: espada a dos manos, pistola, espada con pistola y puños desnudos. Hay todo tipo de movimientos y remates violentos.

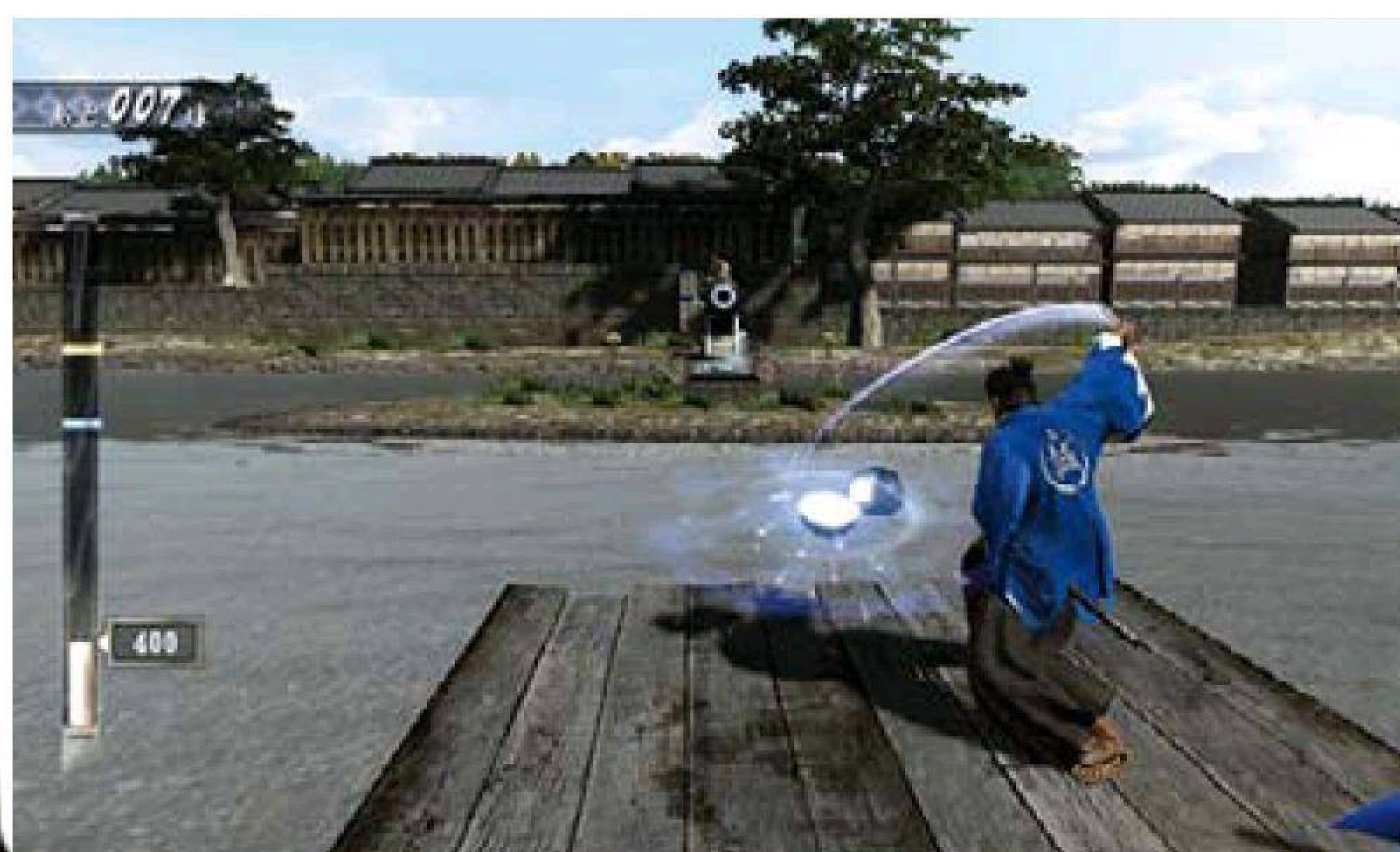
PROLÍFICO REPERTORIO DE "SPIN OFF"



DESDE QUE LA SAGA NACIERA EN 2005, al margen de las cinco entregas numeradas, se han lanzado todo tipo de juegos paralelos. Por un lado, están el propio *Ishin* y *Kenzan*, dos títulos que se retrotraen al Japón feudal. Por otro, están *Kurohyo: Ryu ga Gotoku Shinshou* y *Kurohyo 2: Ryu ga Gotoku Ashura Hen* (también llamados *Black Panther*), dos títulos más estándar, para PSP. Finalmente, está *Dead Souls*, en el que los zombis invaden el barrio de Kamurocho.



LOS PERSONAJES existieron en la realidad, pero están encarnados por viejos amigos, como Kazuma, Haruka o Akiyama.



HAY TOQUES DE ROL: 99 niveles de progresión, un sistema de orbes para desbloquear numerosas habilidades, forja de armamento...



HAY MINIJUEGOS: cultivar vegetales, criar animales, pescar, cocinar, cortar leña, flirtear, póker, karaoke... El humor está a la orden del día.

ÚLTIMA HORA aquí Tokio



➔PS4 ya ha llegado a Japón, tres meses más tarde que en muchos países. El catálogo de lanzamiento no cuenta con grandes pesos pesados, pero estas primeras semanas van a ser importantes para saber el alcance de ventas que puede tener la consola en el país. PS2 vendió 23 millones, pero PS3 aún no ha llegado a los 10. ¿Se revertirá esa tendencia a la baja?



➔*Yakuza* es el único título que compensa el retraso de PS4, pero no hay que llevarse a engaño. La franquicia no "vende" consolas: en Japón, ninguna entrega ha llegado al millón de copias; en el resto del mundo, los cinco títulos publicados apenas han llegado al millón en total. Por ejemplo, la primera entrega llegó a España con subtítulos en castellano y el gran público la ignoró... La reticencia de Sega a exportar *Yakuza 5* está justificada, aunque se rumorea que Atlus podría estar ocupándose de traducirlo y exportarlo.



➔Todo lo contrario va a suceder con *Sonic Boom*, el nuevo título del sempiterno erizo azul. Sega no tiene previsto lanzar el título por estas tierras, pese a ser su gran icono desde 1991. Lo cierto es que, pese a haber nacido en Japón, la mascota nunca ha tenido una acogida especialmente cálida por aquí. Su mayor feudo ha sido siempre Norteamérica, y el nuevo diseño lo deja muy a las claras.

aquíTokio

ÚLTIMA HORA

➔Deep Down, el esperado "free-to-play" de Capcom para PlayStation 4, que debía ser uno de los estiletes de la consola para su lanzamiento japonés, ha sido retrasado hasta verano, para acabar de pulirlo. Quizás también haya tenido algo que ver la cercanía en el tiempo de un título similar como es *Dark Souls II*, que está a punto de ponerse a la venta.



➔Las portátiles llevan tiempo siendo las triunfadoras de las listas de ventas. Con total seguridad, en los próximos meses PS4 lo copará todo, pero hasta ahora 3DS ha arrasado, hasta superar la barrera de los 15 millones de consolas. Incluso PS Vita suele colocarse en la segunda posición de los rankings semanales, si bien es una quimera que llegue a las cifras de PSP (lleva 2,5 millones, por los 20 de su predecesora).



➔Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call, la secuela del genial título musical aparecido en 3DS, ya tiene fecha de salida para el mercado nipón: el 24 de abril. Las mecánicas serán similares a las del original, con un protagonismo absoluto de la pantalla táctil para "tocar" melodías de la mítica saga de Square Enix. Habrá cerca de 200 canciones nuevas, sacadas incluso de los títulos más recientes y de los "spin offs". Por si fuera poco, también se pondrá a la venta un pack que incluirá una 3DS con motivos especiales y una copia digital del juego.



El blog de Kagotani

Nintendo necesita otra reinvención



A Wii U no le está yendo bien. Unos dicen que su nombre es confuso, otros creen que, simplemente, es una pequeña actualización del hardware previo, lo que no justifica su precio, y la mayoría piensa que el sistema se puso a la venta sin pulir (con un gran parche el primer día) y con pocos juegos. Podría haber sido distinto si las demos que se vieron en el E3 2012 (*Zelda*, básicamente) se hubieran convertido a tiempo en juegos para ese año. Vale, ha habido un buen *Mario 3D World*, pero estamos lejos de las habituales oleadas de grandes nombres de Nintendo.

Sin embargo, el principal problema es que la Gran N parece haber olvidado lo que Wii consiguió: el control basado en sensores de movimiento hizo que la experiencia llegara incluso a públicos poco familiarizados con los videojuegos. ¿Qué ha sido del Wiimote? Si se piensa en Wii como si fuera NES, la máquina que sentó las bases de los videojuegos en los hogares, Wii U debería haber sido como Super Nintendo, el sistema que vino después y que lo hizo todo aún mejor, añadiendo los botones L y R. Wii U debería haberse llamado Super Wii y haber apostado por un control de movimientos más preciso, en vez de centrarse en una tableta. Y no solo es que haya gente que aún no entienda qué es Wii U, sino que existe la creencia de que es un simple periférico que, con comprarlo, convierte a Wii en Wii U. Que ambas consolas compartan un diseño similar tampoco ha ayudado.

> «SI Wii FUE LA NUEVA NES, Wii U DEBERÍA HABER SIDO COMO SUPER NINTENDO, CON UNA MAYOR APUESTA POR EL WiiMOTE»

Quizás sea demasiado tarde para reenfocar la experiencia, así que la responsabilidad recae en los juegos y, sobre todo, en los potenciales compradores. Si la corriente mayoritaria sigue jugando con el Wiimote, entonces Wii U debería centrarse en juegos tradicionales, es decir, con controles estándar que usen cruceta y botones. Hay que dar tiempo para que *Zelda* y otras grandes sagas desarrollen todo su potencial. Dado que las "third parties" no están muy interesadas en Wii U, de nuevo le corresponde a Nintendo llenar ese vacío. Recuerdo que el estudio "first party" Intelligent System dijo que Nintendo no estaba preparada para publicar juegos que no fueran capaces de alcanzar un cierto nivel de ventas. Creo que no es momento de ponerse quisquilloso, especialmente cuando eres el fabricante de una consola y necesitas tantos géneros y experiencias como sea posible para atraer al mayor número de usuarios. Espero que otros estudios lleven sus juegos a Wii U y que Nintendo pida colaboraciones externas.

Será interesante ver cómo Nintendo gestiona Wii U en 2014, mientras trata de reinventarse una vez más con el centro de investigación y desarrollo (R&D) que tiene en Kioto, donde, a priori, la gente ya trabaja en otra generación de hardware, tanto de sobremesa como portátil.

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES

UN HÉROE PARA LA NUEVA GENERACIÓN

PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360
21 de marzo **Konami**

Nuestros corresponsales en Japón ya han podido completar *Ground Zeroes*, el "aperitivo" que anticipa algunas de las novedades jugables que nos esperan en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, la nueva y esperada entrega de la aclamada saga. Un aperitivo que, a pesar de la polémica suscitada acerca de su duración, hará las delicias tanto de sus fans como de sus detractores gracias a su ingente cantidad de cambios y novedades. Quizá el salto más grande haya sido llevar el concepto de juego al mundo abierto, ofreciendo un enfoque de la infiltración más exigente (con enemigos más inteligentes y con un campo de visión mayor, por ejemplo) o la posibilidad de encarar las misiones como queramos, desde el sigilo más puro hasta la acción más desenfrenada. No existe una única forma de cumplir los objetivos y esa es solo una de sus muchas virtudes.

GZ es el nombre de la misión principal de este anticipo (hay 5 más llamadas Side Ops y una oculta) y fue por su mayor complejidad y nivel de detalle por lo que la eligieron para dar nombre al juego. En ella nuestro objetivo es rescatar a Chico y localizar el paradero de Paz (dos de los personajes principales de *Peace Walker*, la entrega de PSP), quien incluso podría estar muerta.







Big Boss regresa para mostrarnos las posibilidades de la infiltración en un mundo abierto, en este anticipo de lo que será MGSV: The Phantom Pain.

LA HISTORIA DE BIG BOSS

1987



Metal Gear

El primer juego de la serie presentaba a Big Boss como el superior de un novato Snake, que viaja a Sudáfrica para localizar a Gray Fox e investigar un arma (Metal Gear). Big Boss resulta ser el malo, como en su secuela. Las dos veces pierde ante Snake.

2005



MGS 3 Snake Eater

Nos cuenta el origen del personaje, cómo un agente -nombre en clave Naked Snake- con unos ideales muy claros y patrióticos, llega a enfrentarse y derrotar a su invencible mentor tras desertar, heredando así el título de Big Boss.



EL HELICÓPTERO nos inserta y extrae en las misiones. En su interior elegimos las misiones e incluso la música (está "La cabalgata de las Valkirias", famosa por Apocalipsis Now).

Chico está retenido en el campamento Omega, en Cuba, una de esas instalaciones del ejército americano donde se retiene de forma ilegal a los prisioneros para interrogarlos, torturarlos y sacarles información usando los medios que sean necesarios. Esta es, por decirlo rápidamente, la trama general de la misión, pero la forma de contarla ha evolucionado, ha cambiado hacia un tono más duro, agresivo, directo, explícito y gráfico.

Y no es el único cambio en este sentido: las escenas de vídeo se han reducido considerablemente (apenas hay 4 durante toda la misión y son más bien cortas) y el códec ha desaparecido por completo. En su lugar contamos con un walkman, y en el campamento podemos recoger cintas que amplían la historia (y podemos escucharlas mientras avanzamos por el campamento).

CONTROLANDO A BIG BOSS os daréis cuenta que, más allá de la libertad que ofrece el mundo abierto y la mayor capacidad de visión e inteligencia de los enemigos, muchas cosas en el control y la jugabilidad siguen siendo familiares, que no han cambiado en exceso respecto a *PW* o *MGS4*, aunque se han refinado multitud de aspectos. Seguimos contando con nuestros principales recursos (pistola de dardos, CQC, lanzacohetes... podríamos decir que tenemos casi la misma variedad de armas y gadgets que en *MGS3*) e incluso acciones, como reptar cuerpo a tierra o agazapados, pero en muchos casos se han añadido nuevas opciones. Por ejemplo, ahora podemos acarrear a un prisionero a hombros (puede ayudar a pasar inadvertido), y podemos hacerlo de pie o agachados y, en ambos casos, a dos velocidades distintas... o incluso dejarlos en vehículos que, por primera vez, podemos conducir (jeeps o tanques, de los que podemos saltar en marcha). Su conducción no es arcade, algo dura en los giros al principio y con sensación de peso... pero tras un rato te acostumbras.

También es posible subirse a objetos y saltar de forma contextual a ciertas posiciones que se adapten mejor a nuestra forma de jugar (por ejemplo, subir a un tejado para dejarnos caer sobre un enemigo), girar tumbados en el suelo y disparar en cualquier dirección desde esa posición, así como dañar a los enemigos sin matarlos, para dejarlos fuera de combate. En este sentido, la acción es más "bestia" y gratificante, con una respuesta y un control muy mejorado: ahora es posible entablar tiroteos mientras corremos, pudiendo apuntar a las piernas de los soldados y disparar, sin dejar de correr, en apenas un par de segundos...

Más allá de mejoras y detalles aquí y allá, también se han introducido nuevas opciones como, por ejemplo, usar unos prismáticos para marcar a los enemigos (debemos enfocarlos durante 3 segundos y después veremos su posición incluso a través de paredes), aunque como muchos otros elementos, se puede desactivar para que sea más difícil.

Los marines del "Omega Camp" hacen gala de un campo de visión y una IA más realista. Y ese es solo uno de los cambios de GZ...



2007



Portable Ops

Es el primer juego portátil que forma parte del canon de la saga. Nos pone al mando de Big Boss y se desarrolla 6 años después de *Snake Eater*, esta vez tras los miembros renegados de FOX, su antigua unidad. Aquí se introduce la creación de Foxhound, los Patriots...

2010



Peace Walker

10 años después de los hechos de Snake Eater, Big Boss se separa de los Patriots y funda su propio ejército mercenario, los Mercenaries Sans Frontiers, y colabora con el gobierno de Costa Rica para impedir la invasión de un grupo armado...



GROUND ZEROES tienen lugar en una base militar que podemos recorrer con libertad, incluso a bordo de vehículos como un jeep (una de las formas de llegar a los puntos de extracción).

EL ARTÍSTICO DISEÑO DE YOJI SHINKAWA

El ilustrador de la serie ha vuelto a culminar un trabajo espectacular, y eso que en *Ground Zeroes* solo visitamos Omega Base, donde hay 2 tipos de enemigos...



CUERPOS ESPECIALES XOF. Skullface, el único villano que se asoma por *GZ*, lidera un cuerpo de élite llamado XOF (FOX a la inversa). Estos operativos cuentan con un equipo mucho más avanzado que el de los marines normales. Como curiosidad, estos soldados podrían haber aparecido en *Peace Walker*, en las misiones de Zadoronov....



LOS MARINES. Son los soldados que veremos por la base, y son ajenos a todo lo que trama XOF con Chico y Paz. Solo están en Cuba para custodiar el campamento Omega. Lucen el uniforme militar típico y, por primera vez en la serie, cada soldado tiene su propia cara y animaciones faciales.

OPERACIONES EN MUNDO ABIERTO



LAS MISIONES TIENEN PROFUNDIDAD y, además, puedes jugarlas como quieras: intentando ser no detectados, usando el arsenal a lo bestia... Siempre podrás elegir más de una forma de actuar, existe más de un camino y la IA de los enemigos actuará siempre en consecuencia.



REFLEX MODE es una nueva opción que, al ser descubiertos (al saltar la "!" de los marines), se ralentizará la acción durante unos breves segundos, para que realicemos un certero tiro o golpeemos al enemigo. Si no te gusta la idea, se podrá desactivar y jugar a la antigua usanza.

También se han incluido nuevos sistemas, como para regenerar la salud (los daños leves se regeneran solos, si son graves tendremos que usar un spray curativo) o el llamado Reflex Mode, gracias al cual, si somos detectados por un soldado, disponemos de un par de segundos, a cámara lenta, para evitar que de la alarma (presionando el gatillo izquierdo apuntamos automáticamente al enemigo y rápidamente debemos inabilitarlo). Puede sonar fácil, pero dominarla requiere tiempo, aunque tranquilos: es otra opción que se puede desactivar y que está relacionada con otra no menos importante: la búsqueda por parte de los enemigos cuando somos detectados. Nunca antes en un *MGS* había sido tan difícil zafarse de nuestros perseguidores, que serán mucho más insistentes y pegajosos que en cualquier otro *Metal Gear Solid*, sobre todo si jugamos en el nivel de dificultad más alto y sin ayudas. Así lo hicimos nosotros, con todas las ayudas desactivadas, como la retícula del arma o el modo Reflex y en el nivel más alto de dificultad, y fuimos los primeros, aparte del personal de Kojima Productions, en terminar la misión así, sin ser detectados y sin matar a nadie, estando muy pendientes de las patrullas (con rutas aleatorias), las luces, las huellas en el barro... Jugar así no es una tarea fácil: hay más variables para ser detectados, con unos enemigos con un campo de visión más amplio y real (podemos apagar casi todas las luces disparando) y con apenas resistencia a un par de balas en los tiroteos...

➔ **SUPERAR LA MISIÓN EN ESAS CONDICIONES** nos llevo prácticamente todo el día, por lo que la duración puede ir más allá de las mencionadas dos horas por la revista Game Informer. Todo depende de cómo quieras acercarte a la misión: desde el más puro de los sigilos te costará mucho más. Aun

LAS MISIONES son muy rejugables, con distintos acercamientos, desde el sigilo más "radical" a la acción más agitada. Desde el interior de un tanque, las cosas cambian mucho...





EL CONTROL ofrece bastantes novedades, como poder acarrear soldados y rehenes (a 2 velocidades) o disparar en 360 desde la posición cuerpo a tierra.



ACCIONES CONTEXTUALES, como realizar saltos en puntos concretos para alcanzar zonas elevadas, serán otra opción más para definir nuestra estrategia.



El cambio hacia un mundo abierto, va a afectar incluso al propio desarrollo del juego. Ahora adoptará una estructura por misiones (algunas de la historia, otras opcionales) y este cambio también afectará a la propia jugabilidad de muchas formas...



PILOTAR VEHÍCULOS es otro recurso más. Podemos usar jeeps, blindados o tanques bien para recorrer grandes distancias rápidamente, pasar desapercibidos o no. Tu eliges como los usas y como superas las misiones. Libertad total. Su manejo es un poco durillo al principio.



LA EXTRACCIÓN es importante y tendremos que elegir dónde queremos que nos recoja nuestro helicóptero. Si es un lugar algo alejado del objetivo, siempre será más fácil que no nos detecten. O todo lo contrario, si hemos saltado la alarma...

así, tras terminar la misión principal, de la que no vamos a destripar el final (salvo que es francamente emotivo), un indicador del menú principal mostraba que sólo habíamos completado un 10% del juego. Es decir, aún queda lana que "cardar". Entre las 5 misiones "Side Ops" hay de todo y, sin estropear las sorpresas a nadie, diremos que no faltan los guiños a otros personajes y juegos de la saga. Estas misiones van desde la infiltración más pura a la acción más desbocada.

➔ **TODAS LAS MISIONES, ADEMÁS,** tienen algún secreto o "easter egg", algunos de ellos muy creativos. También ofrecen secretos desbloqueables, para los que tendremos que recoger distintas cantidades de parches XOF (los parches que se quitan los soldados de Skullface, uno de los nuevos villanos, al terminar la intro del juego). Recopilarlos todos nos dará acceso a una misión más, diferente en las consolas de Sony y Microsoft. Además, podremos rescatar a prisioneros del campamento Omega, que nos serán de ayuda en *The Phantom Pain* (podremos transferir nuestros avances cuando se ponga a la venta), ya que formaremos una nueva Mother Base con los personajes que salvemos, incluidos los de *GZ*.

Por todo esto, *Ground Zeroes* no es corto, como se ha venido diciendo. La misión principal puede hacerse breve, sí, pero hay mucho más contenido y opciones, como rejugar con distintas estrategias y aproximaciones. Un jugador medio puede sacarle fácilmente 8-10 horas. El mejor jugador en Konami Productions le ha dedicado más de 100 horas para descubrir todos los secretos. Y ni siquiera hemos mencionado los ránkings online, otra forma de "picarse" contra jugadores de todo el mundo y prolongar así la vida útil del juego.



DURANTE CQC tenemos tres opciones: dejar KO, matar o interrogar a los soldados. Sus pistas, como silos de munición, se marcan en el mapa.

Solo para Japón

Las ediciones especiales suelen ser algo común en estos días, aunque en esta ocasión se quedan en el mercado japonés...



KONAMI STYLE, la tienda online de la compañía, oferta la edición más "limitada" por 13.270 yenes (98-100 €). La gracia es que cuenta con una figura de Big Boss rematada con una apariencia metalizada (menos la cabeza).



AMAZON JAPÓN también oferta la edición "Premium Package", que cuenta con una figura de Big Boss de PlayArts Kai (sin "metalizar"), el juego en diversas versiones y una novelización de *Peace Walker*, todo por 8480 yenes (62 €).

UNA MISIÓN PARA DOS... PANTALLAS

El juego tendrá su app para iOS y Android, que actuará como una segunda pantalla ofreciendo datos extra (como ver el mapa, que ahora no pausa el juego).



UNA APP DE ACOMPAÑAMIENTO ofrecerá diversas opciones, como ver el mapa y consultar objetivos, enemigos y otros puntos de interés... incluso con diferentes tipos de cámara (térmica, por ejemplo).



UN MINIJUEGO para gestionar la Mother Base será otra de las opciones de la app, así como revisar estadísticas (total de misiones jugadas...) o dónde mueren o son detectados los demás jugadores.

COMPARACIÓN ENTRE PLATAFORMAS

GZ se pondrá a la venta el próximo día 21 de marzo, para PS4 y Xbox One (29,99€ digital y 39,99€ en disco) y PS3 y Xbox 360 (19,99€ digital y 29,99€ en disco). El desarrollo en todas ellas será idéntico, así pues las diferencias serán puramente técnicas y estéticas. En PS4 corre a 1080p y 60 fps; Xbox One a 720p y 60 fps y PS3 y Xbox 360 a 720p y 30 fps. ¿Notáis las diferencias intergeneracionales?



XBOX ONE VS XBOX 360: la versatilidad del Fox Engine para trabajar tanto en las consolas next gen como en las "anteriores" es más que evidente en esta comparación. Eso sí, Xbox One luce bastante mejor y ofrece un nivel de detalle superior (solo hay que fijarse en la recreación del suelo o de la propia luz), sin olvidarse de las texturas. Eso sí, Xbox One no llega a los 1080p de PS4... y eso se nota ligeramente en el resultado final.



PS4 VS PS3: para Hideo Kojima, actualmente la mejor consola de sobremesa es PS4 y se nota en el acabado de *GZ*. Es la que se mueve a mayor resolución y va más suave. Respecto a PS3 es más que evidente la mejor definición de las texturas (solo hay que ver la recreación del tejido de la lona) y el nivel de definición de, por ejemplo, letreros o el propio suelo. O la iluminación. Si buscas el mejor *GZ*, PS4 es tu primera opción.

Una opción que estará disponible en todas las versiones del juego que, como podéis ver aquí arriba, ya exhiben algunas diferencias entre generaciones, aunque el juego en sí será idéntico. De todas ellas, brilla con luz propia la de PS4, que corre a 1080p y 60 fps y contará con una mayor nitidez. Para Kojima, es la mejor versión del juego.

DESDE EL PUNTO DE VISTA TÉCNICO, Fox Engine es simplemente espectacular, sobre todo en la nueva generación. Por poner un ejemplo de su calidad, la tecnología de captura y animación facial es hoy por hoy de lo mejorcito que ofrece la industria y eso se nota en *GZ*: cada soldado tiene su propia cara (aunque algunas las podemos ver en lugares distintos, debido a las rutas de patrulla aleatorias), y cuenta con gestos únicos, extraídos directamente del actor, del que incluso se captan las arrugas faciales. Y no solo las animaciones del rostro: las animaciones corporales también están a un nuevo nivel y reflejan a la perfección, por ejemplo, dónde impactan nuestras balas (la iluminación en tiempo real de los disparos es simplemente alucinante). En cuanto a los entornos, aunque el tamaño del campamento Omega no es excesivamente grande (nunca perdemos de vista por completo los objetivos), sí supone un salto adelante en cuanto a diseño de mundos abiertos. Ofrece un campo de visión realmente amplio, con el añadido de poner al mismo tiempo complejos efectos de partículas, iluminación volumétrica o elementos destructibles (como torres de vigilancia). El sonido, además, será una parte fundamental para sumergirnos en el mundo de *GZ*. Reptar por charcos de barro mientras evitamos los focos, viendo como algunos salpicones empañan la cámara, mientras escuchamos la lluvia caer fundiéndose con nuestro chapoteo en el lodo lleva la experiencia *MGS* a un nuevo nivel, en el que también tiene algo que ver Kiefer Sutherland, la nueva voz de Big Boss. Al principio cuesta acostumbrarse a ella, pero su capacidad para ofrecer nuevos matices acaba convenciendo.

Así pues, con todos estos elementos, todo parece indicar que *GZ* va a ser un buen "aperitivo", aunque el plato "fuerte" *The Phantom Pain*, no llegará hasta 2015... o 2016. Una espera que, tras completar *GZ*, promete hacerse tan eterna como dolorosa. ■



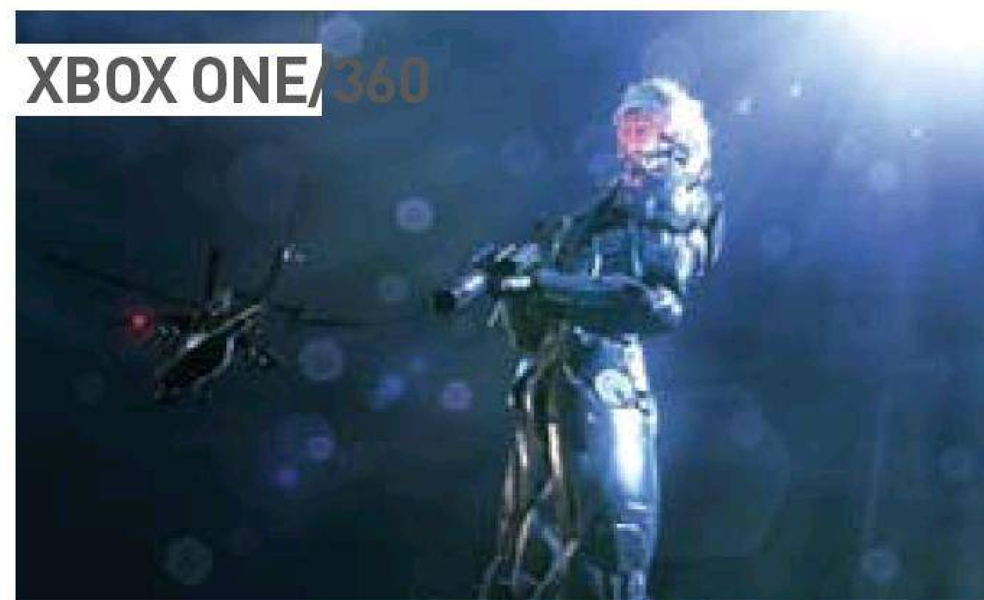
XOF es el grupo que anda tras el cautiverio de Chico y Paz en el campamento Omega. Y XOF es FOX a la inversa. ¿Estarán ligados con la "antigua" unidad de Big Boss?

UNA MISIÓN EXCLUSIVA... PARA MICROSOFT Y SONY

Sony y Microsoft contarán con una misión exclusiva, no disponible en el resto de versiones. Para desbloquearlas, hay que recoger parches XOF.



DÉJÀ VU. Será un homenaje al inicio del primer *MGS*, que cambiará incluso la apariencia de los enemigos. Incluso veremos a algún viejo conocido. Podemos desbloquear hasta un Snake de aspecto poligonal "clásico"...



JAMAIS VU. Será el único modo de manejar a Raiden, aunque sin katana. Su desarrollo será muy vertiginoso y se mezclará con el universo de *Snatcher*, otro mítico título de Hideo Kojima.

HABLAMOS CON HIDEO KOJIMA

Confesiones de una mente sigilosa



Asistimos al evento organizado en la fría Nasu por Konami para probar por primera vez *Ground Zeroes*. Entre aperitivo y partida pudimos charlar un rato con el padre de Snake, Hideo Kojima.

En los juegos anteriores tratas temas como la genética en *MGS1*, esperanzas en el futuro en *MGS2*, el rol que jugamos en *MGS3* y los sentimientos en *MGS4*. En *GZ* tratas la racialidad. ¿Qué tipo de experiencia quieres que el jugador reciba del juego?

Kojima: *GZ* es un juego, y por tanto lo más importante es jugarlo. Por eso en *Peace Walker* intentamos comunicar el tema de la paz no a través de escenas, sino más bien con las propias reflexiones del jugador sobre el efecto de sus decisiones. En *MGSV* queremos ir un paso mas allá, donde el jugador perciba el tema de raza, y estamos haciendo ajustes muy específicos para que el jugador se dé cuenta de ese tema y de cuál es el mensaje que queremos transmitir, sin entrar en detalles para no estropear la experiencia del juego.

Shinkawa: En cuanto al aspecto gráfico, en juegos anteriores siempre queríamos hacer que se viera más realista, pero a estas alturas ya lo damos por hecho, así que en *MGSV* queremos ir mas allá y mostrar elementos como furia, tristeza y ser capaces de comunicar más emociones a quien juegue.

***Metal Gear* se ha hecho mas crudo con el tiempo, ¿alguna razón para endurecer el tono?**

K: Ademas del tema central, que es la raza, también está el tema de la venganza. Quiero mostrar cómo una cadena de venganzas puede desembocar en algo como el terrorismo, micro-guerras, guerras... quiero retratar la raíz de todo esto, y no podía esquivar estas escenas más oscuras. También creo que es válido tener un juego más crudo.

Con la inclusión de tablas de líderes y competición online durante la creación del juego, ¿cuánta importancia se le dio a los jugadores competitivos?

K: Tuve esto muy en cuenta al hacer el diseño del juego. Especialmente al ser un juego de mundo abierto, y al tener la PS4 el botón de compartir, con el que puedes mostrar tu forma de jugar muy fácilmente, y comparar los rankings, queríamos permitir esta forma de jugar. Por eso mismo decidimos ir en la dirección del mundo abierto.

¿Qué piensas del potencial de PS4 y Xbox One?

K: Bueno, una vez que juegas en la nueva generación, todo se mueve de maravilla y ya no serás capaz de volver a PS3 y 360. El otro día eché unas partidas a *MGS4* pero no fui capaz de jugar mucho porque ya me he acostumbrado al control y la libertad de *GZ*. Lo más divertido fue cuando descubrí que Snake no podía "escalar" ni un saco de arena. Eso sí, lo del "frame rate" y la resolución que tanto se habla es un sinsentido, para mí. Pero la gente sigue preguntando por las diferencias, así que hemos publicado un vídeo demostrativo.

Después de la polémica sobre la duración de *MGSV*, ¿hasta qué punto será rejugable?

K: El modo en el que cada uno juega a *GZ* cambia mucho. Por ejemplo, rescatas un prisionero, te lo pones encima del hombro, o lo metes en el jeep y te lo llevas. Incluso puedes llamar a un helicóptero para la extracción mientras escuchas tu canción favorita en el walkman y cubres la espectacular escapada con una ametralladora antiaérea.

***MG* es conocido por su obsesión por la supervivencia, ¿cómo la veremos reflejada en *MGSV*?**

K: Como he comentado en otras ocasiones, *GZ* no es un juego lineal, por lo que tienes que estar atento a todo lo que te rodea. Sufriremos mucha tensión y estrés, así que habrá que estar muy concentrado. Una vez que completes una misión, sentirás fatiga, como si acabarás de experimentar una supervivencia casi real.

¿Qué pasó con ese estilo de cámara "ochentera" que iba a tener *MGSV*?

Yo lo llamaba el filtro de Apocalipsis Now antes del apodo "ochentero". Tuve que renunciar a él, pero todavía lo podemos ver cuando sufrimos daño en el juego, pues aparece un efecto como de película quemada que se parece a lo que quería hacer. Ya me pasó algo parecido en *MGS4* tratando de implementar un filtro tipo "Munich", que exageraba las sombras. Aunque funcionaba bien, oscurecía los detalles del escenario y los personajes. A nuestro diseñador no le hacía mucha gracia, así que también tuve que renunciar a él.

«La trama nos desvelará cómo una cadena de venganzas puede desembocar en una guerra»



COMPITIENDO POR SER EL MEJOR

PARA LOS JUGADORES COMPETITIVOS se ha incorporado un sistema de rankings similar al visto en *MGR: Revengeance*, pero en este caso con la diferencia de que habrán tablas de líderes online. Hideo Kojima nos contó personalmente que desde el principio del proceso de desarrollo del juego ha tenido en mente a los jugadores competitivos. Las opciones para hacer partidas rápidas o para sacar puntuaciones altas y compartir estos logros serán más abundantes que nunca antes.

COMO PODÉIS VER EN LA PANTALLA el juego registrará el tiempo que empleemos, si no hemos sido descubiertos en la misión, si no hemos matado a nadie, los tiros en la cabeza... Será completísimo.

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

La historia de Big Boss no termina en Ground Zeroes. El verdadero plato fuerte está aún por llegar...

■PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360 ■2015/2016 ■Konami/Kojima Productions

Ground Zeroes es solo el "prólogo" de *The Phantom Pain*, que actualmente está desarrollo y no llegará, como pronto, en 2015 (puede que 2016). Con él, Kojima está explorando otros conceptos, como el "Phantom Pain" que da título al juego (con el que se designan las secuelas de los veteranos de guerra como Big Boss al, por ejemplo, perder una extremidad). Su trama se desarrollará 9 años después de *GZ*, en 1984, y en él veremos a un Big Boss muy cambiado tras el coma. No solo a nivel estético: este capítulo nos contará cómo la guerra cambia su mentalidad hasta convertirse en el "villano" de los *Metal Gear* originales de MSX.

Eso sí, la historia del universo creado por Kojima se ha ido complicando hasta tal extremo que habrá "contradicciones" con lo dicho, como el momento en que comenzó el programa de clonación de Big Boss o las veces que estuvo en coma (que será solo una, el lapso de tiempo entre *GZ* y *Phantom Pain*). Pero todo quedará claro al terminar el juego. Sobre la trama, poco más se ha desvelado, aunque sí algunas de las novedades jugables. Según Kojima, *TPP* será doscientas veces más grande que *GZ*, y ofrecerá múltiples mundos abiertos ambientados en distintas partes del mundo, como Afganistán (que recuerda a una versión mucho más currada de *Red Dead Redemption*). Y por imágenes mostradas anteriormente, África también parece seguro. Otros elementos introducidos en *Peace Walker*, como el sistema Fulton de rescate de prisioneros, o la propia Mother Base también estarán presentes... aunque con novedades.

➔ **EVOLUCIÓN** es, quizá, la palabra que mejor define el papel de Mother Base. *GZ* termina con la base original arrasada, por lo que Big Boss tendrá que crear un nuevo refugio para lo que queda de los Mercenaries Sans Frontiers, rebautizados como Diamond Dogs. Esta nueva base, que teóricamente está en algún lugar de África, se podrá visitar, y habrá acciones específicas en sus instalaciones... pero no se ha desvelado más. Vamos, que no será un "menú" como en el juego de PSP.

Además, podremos visitar las bases de nuestros amigos online (¿tendrá alguna opción online más?). Un aliciente para jugar a *GZ* es nuestra partida guardada (incluso si pasamos de PS3 a PS4) se podrá transferir a *TPP*, lo que nos dará alguna ventaja. Paciencia, porque la espera promete ser muy larga. ■

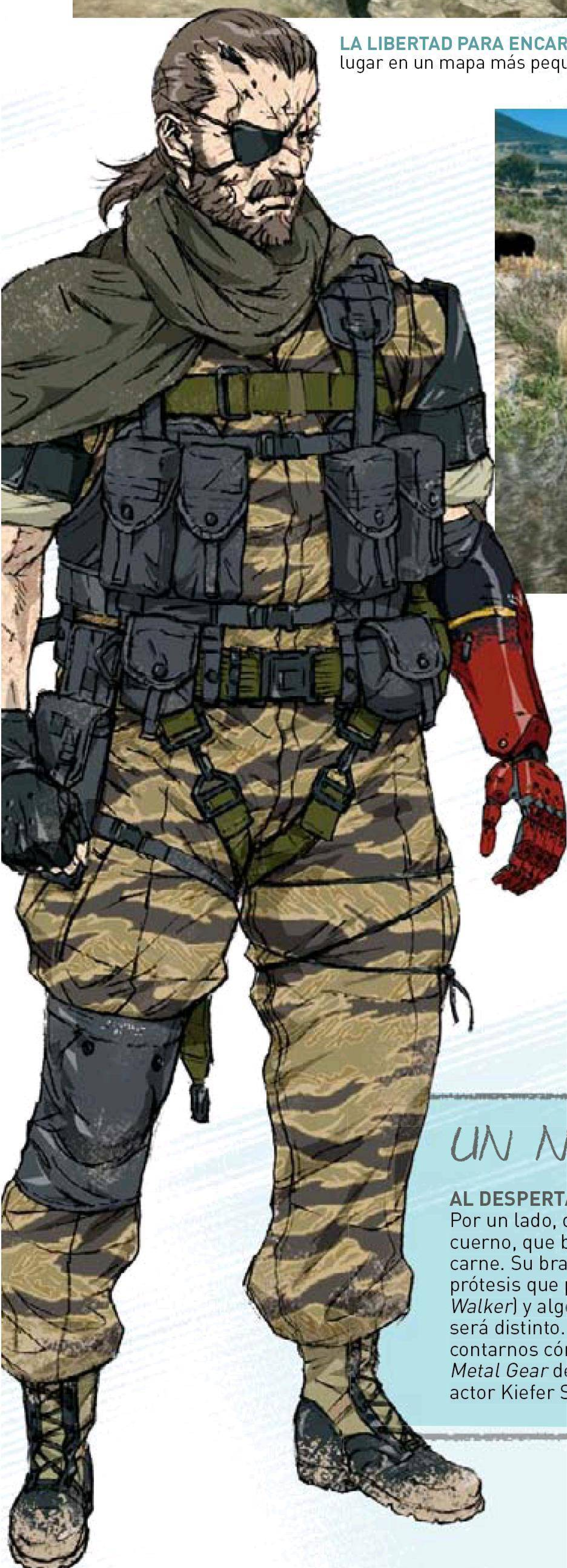


DIAMOND DOGS es el nuevo cuerpo mercenario de Big Boss, tras la destrucción de Mother Base en *GZ*. Deriva del término de "perros de la guerra", que acometen trabajos ingratos pese a estar orgullosos de ello.





LA LIBERTAD PARA ENCARAR LAS MISIONES será uno de los cambios más drásticos en el desarrollo del juego. Y a diferencia de *GZ*, que tiene lugar en un mapa más pequeño, aquí será el jugador el que decida cuándo se mete en zonas más "complicadas" (con enemigos) y cuándo no.





VIDA SALVAJE, como estas cabras, estará presente en los escenarios, que serán enormes y detallados en PS4 y Xbox One.



EL CONTROL será muy similar al de *GZ*, aunque habrá nuevas acciones y opciones, como gestionar una nueva Mother Base.

UN NUEVO BIG BOSS

AL DESPERTAR DEL COMA, Big Boss será muy distinto. Por un lado, de su frente ha surgido una especie de cuerno, que bien podría ser metralla incrustada en la carne. Su brazo izquierdo ha sido reemplazado por una prótesis que parece el brazo de Zadoronov (de *Peace Walker*) y algo en su interior, incluso en su mentalidad, será distinto. De hecho, parte de la trama se centrará en contarnos cómo se transforma en el "villano" de los dos *Metal Gear* de MSX. Uno de estos cambios, su voz (del actor Kiefer Sutherland), ya está presente en *GZ*.



YA LO HEMOS JUGADO

Wolfenstein THE NEW ORDER™

La vuelta de este clásico nos propone un nuevo escenario político tras la victoria de los nazis en la 2ª Guerra Mundial. Nosotros ya nos hemos liado a tiros en PS4, y aquí os contamos qué nos ha parecido.

PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, PC ■ 2014 ■ Bethesda/ Machinegames

Nos sumergimos en la batalla como el propio Blazkowicz, el ranger de los EE.UU. que protagoniza *Wolfenstein The New Order*: una habitación a oscuras con una consola preparada -lo jugamos en PS4- para disfrutar de las primeras tres horas de juego sin ayudas y sin saber qué nos espera. Y la verdad es que la sensación desde el primer minuto ha sido excelente: *Wolfenstein* es un "shooter" de los de antes, centrado en el modo historia y cargado de situaciones que nos hacen saltar de nuestro asiento.

Estamos en 1946, en la cabina de un bombardero cuatrimotor (versión alternativa de un B17 G) que se dirige al asalto de una fortaleza nazi. Y desde ese instante el juego nos transmite el frenesí de la batalla: hay que apagar fuegos, reanimar al piloto herido, manejar una torreta... podría parecer el mismo desarrollo "pasillesco" que se ha impuesto en la campaña de los juegos bélicos durante los últimos años, pero cuando nuestro avión toma tierra (de la forma más violenta imaginable) comenzamos a movernos por una playa con mayor libertad.

➔ **LA AMBIENTACIÓN BÉLICA** combina elementos comunes del género, como las trincheras o el uso de los cañones anclados en cada búnker, con otros más "exagerados", como trepar por los muros del castillo con un garfio y empuñando una ametralladora. Y es que no podemos olvidar que se trata de ciencia ficción: una historia alternativa en que los nazis alcanzan la supremacía tecnológica.

Esta vez no hay elementos sobrenaturales, como en los anteriores juegos de la saga, pero nuestro enemigo cuenta con armas más sofisticadas, perros robóticos -panzerhund- y "supersoldatten" blindados y armados hasta los dientes.

Para dar cuenta de los más duros, Blazko puede empuñar dos armas al mismo tiempo y "desatar el infierno" a dos manos. Cuanto más utilizamos un arma, mayor será nuestra destreza, y además ganaremos acceso a mejoras, como el silenciador. Otra de las novedades de *The New Order* es la posibilidad de utilizar "perks" como en el modo multijugador de, por ejemplo, *Call of Duty*. ▸▸



BLAZKOWICZ

El soldado definitivo es este americano de 49 años (aunque no lo parece) entrenado como un ranger y reclutado después por los servicios secretos de la OSA. Además de ser protagonista absoluto del juego, hace de narrador durante numerosas secuencias de vídeo.



LA CAMPAÑA es lo principal. Un modo Historia con enemigos finales, exploración y momentos que se nos quedarán grabados en la retina.





EL DESEMBARCO

La primera secuencia de Wolfenstein es un asalto a la playa, como en Omaha durante el día D. Gran parte de las referencias, así como el "feeling", están tomados de lo que vimos en el comienzo de Salvar al soldado Ryan. La playa también aparecía en *Return to Castle Wolfenstein*.

Una vez dentro del castillo, el ritmo de juego cambia considerablemente. A las escaramuzas contra patrullas de *sturmtruppen* enemigos hay que sumar partes de exploración (hay bastantes zonas secretas en las que podemos conseguir oro y documentos) y pequeños puzles, como desactivar los incineradores para no acabar chamuscados al entrar en un crematorio.

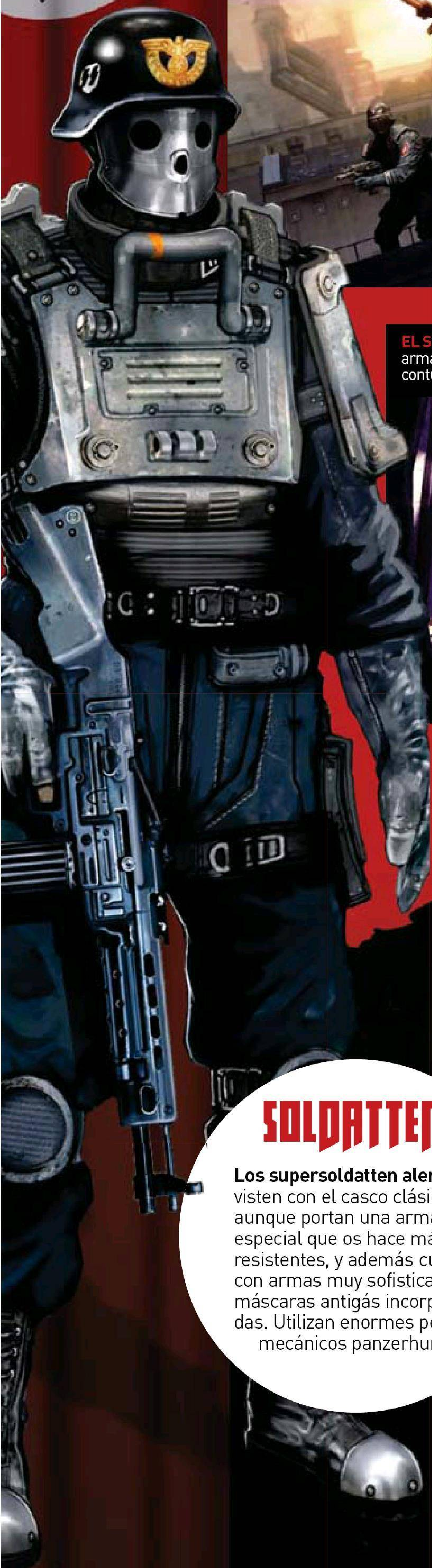
DESPUÉS DE ENFRENTARNOS AL GENERAL DEATHSHEAD, el primero de los carismáticos líderes nazis que aparecen en el juego... ¡saltan los títulos de crédito! Sí, habéis leído bien: el desembarco sólo es el prólogo (más de media hora de acción) y nuestro personaje termina inconsciente, flotando en el agua. El verdadero *Wolfenstein* comienza 14 años después, en 1960, con Blazkowicz en un sanatorio mental, en la antigua Polonia.

Ya no hay guerra. El III Reich se impuso en Europa, y los Estados Unidos se rindieron después de que Alemania utilizase la bomba atómica. Ahora la tecnología ha mejorado, y en los territorios ocupados nadie se atreve a hablar de la resistencia. Pero nosotros estamos dispuestos a cambiarlo, ¿verdad? Por eso Blazko se abre paso entre las tropas alemanas que asaltan el hospital y escapa con su enfermera (y algo más) Anya. Durante este tiroteo, nos hemos fijado en la tecnología del juego. No solo en los alucinantes modelos de los personajes, sino en el contundente efecto de las armas, que incluye la destrucción de parte de los escenarios. La banda sonora, salpicada de disparos, explosiones y los clásicos *achtung* y *schnell* en alemán, nos hace sentir "como en casa".

WOLFENSTEIN DESPRENDE UN OSCURO SENTIDO DEL HUMOR que nos recuerda a la película *Malditos Bastardos*, de Quentin Tarantino. Cuando escapamos del sanatorio (donde tenemos que dar cuenta de varios vehículos acorazados, cargados de tropas), Blazko y Anya se llevan en el maletero de su coche a un nuevo oficial enemigo, Keller. Después de una dramática conversación con los abuelos de Anya, en su

EL JUEGO TRANSCURRE ENTRE 1946 Y 1960, DESPUÉS DE QUE LOS NAZIS HUBIERAN GANADO LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL







LAS ARMAS DE 1960 tienen mayor capacidad destructiva, las coberturas más frágiles del escenario (madera y chapa) se pueden destruir.



EL SIGILO es una opción. Podemos usar armas con silenciador o el cuchillo (más contundente, pero más arriesgado).





LAS INFLUENCIAS DE FRAU ENGEL

Es la oficial nazi que nos hace pasar un mal rato durante un "test racial" en el tren, y que no para de bromear sexualmente con su asistente Bubi. El personaje está inspirado en **Ilsa, la loba de las SS**, una saga de películas eróticas de los años 70 interpretada por Dyanne Thorne.

SOLDATTEN

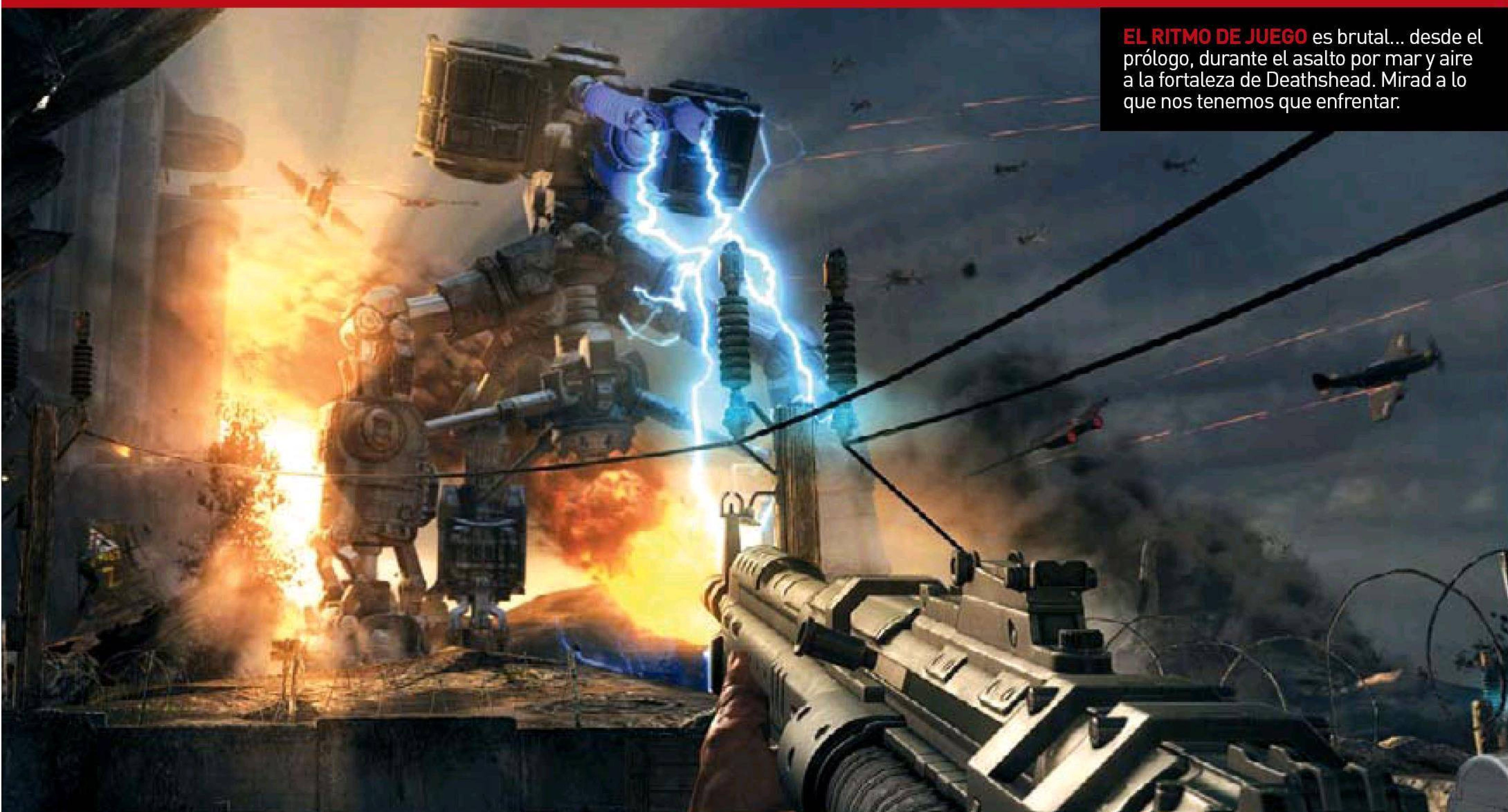
Los supersoldatten alemanes visten con el casco clásico, aunque portan una armadura especial que os hace más resistentes, y además cuentan con armas muy sofisticadas y máscaras antigás incorporadas. Utilizan enormes perros mecánicos panzerhund.

pequeña granja, Blazko decide bajar al sótano para hablar más "animadamente" con Keller. Tenemos que ajustarnos unas gafas, ponernos un delantal de cuero... y conseguir arrancar una sierra mecánica, para descubrir dónde están prisioneros los miembros de la resistencia. El resto no es apto para estómagos sensibles.

Nuestros héroes parten rumbo a una prisión en Berlín. Pero antes de montar en la vieja camioneta, el abuelo de Anya resulta muy conmovedor con una charla del tipo "si le haces daño a la chica, te lo haré yo a ti". Después, nos esconde a ambos en el maletero. ¿Pensabais que sería un viaje tranquilo? Nada en *The New Order* lo es. Resulta que hay controles de las SS cada pocos kilómetros, y que nuestro anfitrión polaco, armado con una escopeta de cañones paralelos, no es capaz de deshacerse de todos. Pero Blazkowicz es un caballero, y no duda un segundo en bajar del vehículo e ir "limpiando el camino". En total son dos puestos fronterizos (con guarniciones de infantería, drones voladores y enormes robots) y un puente, que tenemos que abrir desde dentro.

➔ **EL MOMENTO MÁS INTENSO DE LA PARTIDA,** cuando llevamos dos horas de juego aproximadamente, no es ningún tiroteo. Anya y Blazkowicz se despiden de sus familiares y montan en un tren rumbo a la capital. Nosotros aprovechamos ese momento de respiro para consultar nuestros perks (se dividen en cuatro categorías: sigilo, táctico, asalto y demolición). Pero no hay que confiarse demasiado. Cuando Blazko se encuentra en el vagón comedor, sirviendo un par de cafés, entra en escena uno de los personajes que más nos ha gustado. Se trata de Frau Engel, una mujer de mediana edad, siempre acompañada por su "perrillo faldero" Bubi (un oficial mucho más joven que ella) y que





EL RITMO DE JUEGO es brutal... desde el prólogo, durante el asalto por mar y aire a la fortaleza de Deathshead. Mirad a lo que nos tenemos que enfrentar.



HAY ZONAS SECRETAS y tesoros que podemos recoger si exploramos con cuidado los escenarios. Con la experiencia también mejoramos nuestros perks.



LOS GRÁFICOS en las versiones de PC y Next Gen son de lo mejor que hemos visto en el género. Los detalles y efectos en tiempo real no dejan de sorprendernos.

se comporta de un modo histérico. Engel coloca sobre la mesa una pistola (un diseño modificado de la Luger clásica en color dorado) y nos invita a sentarnos. Va a practicar un test sobre la pureza de nuestros orígenes. Así, entre bromas "subidas de tono" con su acompañante y comentarios sobre nuestro atractivo, va colocando sobre la mesa parejas de fotos entre las que tenemos que escoger cuidadosamente.

Podríamos quitarle la pistola y acabar con la situación "por la vía rápida", pero hay guardias por todas partes y estamos obligados a someternos a esta prueba... no os vamos a revelar cómo acaba, pero os aseguramos que el corazón casi se nos para, antes de reunirnos con Anya en nuestro compartimento para seguir el viaje.

CON ESTA SECUENCIA TAN INTENSA terminaba nuestra toma de contacto, de casi un tercio de juego. Lo más importante es la sensación que *Wolfenstein The New Order* nos ha dejado: unos tiroteos increíblemente divertidos, en los que la exploración, los personajes secundarios y la variedad de situaciones nos devuelven un modo historia "de los de antes". Además, nos encanta el humor negro con que trata muchas situaciones -aunque también hay drama, como en las lágrimas de los abuelos de Anya o en un vómito que no podemos reprimir en el crematorio- y la personalidad "malvada" que tienen los oficiales alemanes. La versión de PS4 también puede presumir de aspectos técnicos, como la resolución y nitidez que nos deslumbra constantemente, aunque nos hemos quedado con las ganas de saber si las de PS3 y Xbox 360 estarán a la altura. Pronto lo sabremos, porque la fecha de lanzamiento, que está aún por confirmar, será dentro del segundo trimestre de este año. ¡La Historia está en nuestras manos!

LOS NAZIS CUENTAN CON TECNOLOGÍA AVANZADA, PERO EN ESTE WOLFENSTEIN NO HAY ELEMENTOS SOBRENATURALES NI TERRORÍFICOS

ARMAS DEL FUTURO PASADO

El diseño de las armas es una variación de modelos reales como las ametralladoras MP40, STG 44, Thompson... o la pistola Luger. Se pueden mejorar con accesorios, como silenciadores, que desbloqueamos a medida que las utilizamos.





EL DESARROLLO es más abierto que en otros "shooter" bélicos, sin renunciar a unas cuantas secuencias scriptadas más espectaculares.



EL JUEGO ESTÁ SALPICADO de momentos dramáticos y otros en que se impone un sentido del humor bastante ácido, del estilo Tarantino.



ROBOT

Uno de los terrores tecnológicos fabricados por los nazis para guardar sus posiciones. Para abatirlo hay que encontrar su punto débil (y esquivar la ametralladora montada en su brazo)





LAS INFLUENCIAS DE BLAZKOWICZ

El ranger protagonista es una combinación del sargento Hugo Stiglitz (Til Schweiger) de la película **Malditos Bastardos**, de Tarantino, con el "look" de Tuvia Bielski (Daniel Craig) en **Defiance**, película de 2008 de Edward Zwick.

MÁS HISTORIA ALTERNATIVA TRAS LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Todos sabemos cómo se ordenó el mundo después de 1945, pero *Wolfenstein* no es la única saga que nos ha sumido en una Historia alternativa. Aquí tenéis otros "shooter" que lo han intentado.



TURNING POINT (PS3, XBOX 360, PC) se ambientaba en Estados Unidos durante la invasión de los nazis... si hubieran conquistado Europa en 1940.



RESISTANCE FALL OF MAN (PS3) la trilogía de Insomniac, sustituía la guerra contra el III Reich por la invasión de Chimeras extraterrestres en Europa y EE.UU.



SINGULARITY (PS3, XBOX 360, PC) Propone que nos enfrentemos, en primera persona, a criaturas sobrenaturales en la base soviética de Katorga 12, en los años cincuenta.

PS4 Sony Otoño

THE OR


1

EL PROTAGONISTA Y SU APRENDIZ

Ocho meses después de que *The Order 1886* fuera presentado en el E3, Ready at Dawn mostró la primera demo de juego "real", de algo más de cinco minutos de duración. Correspondiente a uno de los primeros pasajes de la aventura, en ella se podía ver a Sir Galahad (Grayson) y al Marqués de Lafayette adentrándose en el distrito de Whitechapel, uno de los epicentros de la rebelión social. Aunque se había especulado con la posibilidad, finalmente no habrá multijugador cooperativo.


4

REMATES DE TODOS LOS COLORES

El juego no se limitará a ser un shooter clónico, sino que también ahondará en otras formas de acción, como los combates cuerpo a cuerpo. Así, en la demo, Grayson debía fajarse con un rebelde de lo más belicoso. En ese momento, la acción se ralentizaba y el tono visual se volvía grisáceo. Para resolver la situación, saltaba una especie de QTE polivalente, que permitía mover la cámara hacia diversos elementos del entorno, como, por ejemplo, un cuchillo.

¡LO HEMOS VISTO EN ACCIÓN!



DER 1886

Viajamos a Londres para ver el primer "gameplay" de esta genial aventura de PS4. Os contamos cómo serán sus compases iniciales, y también hablamos con su máximo responsable.

2



EL NUTRIDO HORIZONTE DE LONDRES

La primera parte de la demo servía para presentar la delgada línea que habrá entre los vídeos y el "gameplay" propiamente dicho. Así, Grayson sacaba unos prismáticos para avistar el cielo de Londres y recrearse con los numerosos dirigibles que lo poblaban. Pese a ser un vídeo en apariencia, se podía desplazar la cámara en cualquier dirección, para demostrar que todo estará hecho con el motor del juego. El protagonista también contactaba con otro miembro de la orden por radio, una prueba de que la tecnología estará a la orden del día.

3



VIENDO LOS TOROS DESDE LA BARRERA

Los disparos en tercera persona y las coberturas conformarán la piedra angular de la jugabilidad, de un modo muy similar al visto en títulos como *Mass Effect*, *Uncharted* y, sobre todo, *Gears of War*. En la demo, tras bajar desde un tejado, no sin un sobresalto en forma de traspié, Grayson y Lafayette llegaban hasta una zona tomada por los rebeldes. Tras permanecer escondidos durante unos segundos, se asomaban para liarse a tiros, con un fusil de asalto y un revólver. Todas las armas tendrán un tono "steampunk", pero serán bastante realistas.

5



EL MÁS LONGEVO DE LOS CABALLEROS

Sebastian Malory, alias Sir Percival, hacía acto de aparición en la última parte de la demo (Lady Ingraine, la otra integrante del cuarteto protagonista, no se dejó ver en ningún momento). El más veterano de los caballeros nos informaba del creciente poder de los rebeldes, antes de conducirnos al sótano de una casa. A lo largo de toda la demo, se podía apreciar el tono cinematográfico que presidirá el juego, lo que incluirá un formato panorámico con bandas negras. En cuanto al rendimiento técnico, Ru Weerasuriya nos confirmó que irá a 1080p y 30 fps.

6



LA REBELIÓN, MÁS DE LO QUE PARECÍA

El final de la demo transcurría en un sótano empleado como almacén por los rebeldes. Allí, el trío protagonista se topaba con una enorme caja, dentro de la cual había un rifle de termita, una especie de ametralladora de gran potencia. El descubrimiento se presentaba en forma de "falso vídeo", pues, tras sacarlo de la caja, se podía rotar el artefacto para contemplar sus detalles. Justo en ese momento acababa la demo, lo que nos dejó con ganas de más. No se dijo nada de la fecha, pero es de esperar que el juego sea el estandarte de PS4 para el otoño.

EL FUTURO ESTÁ EN EL PASADO

The Order 1886 estará ambientado en el Londres del siglo XIX. La estructura de la ciudad será muy fiel a la real, pero la estética y los elementos "steampunk" le concederán un carisma sin parangón.



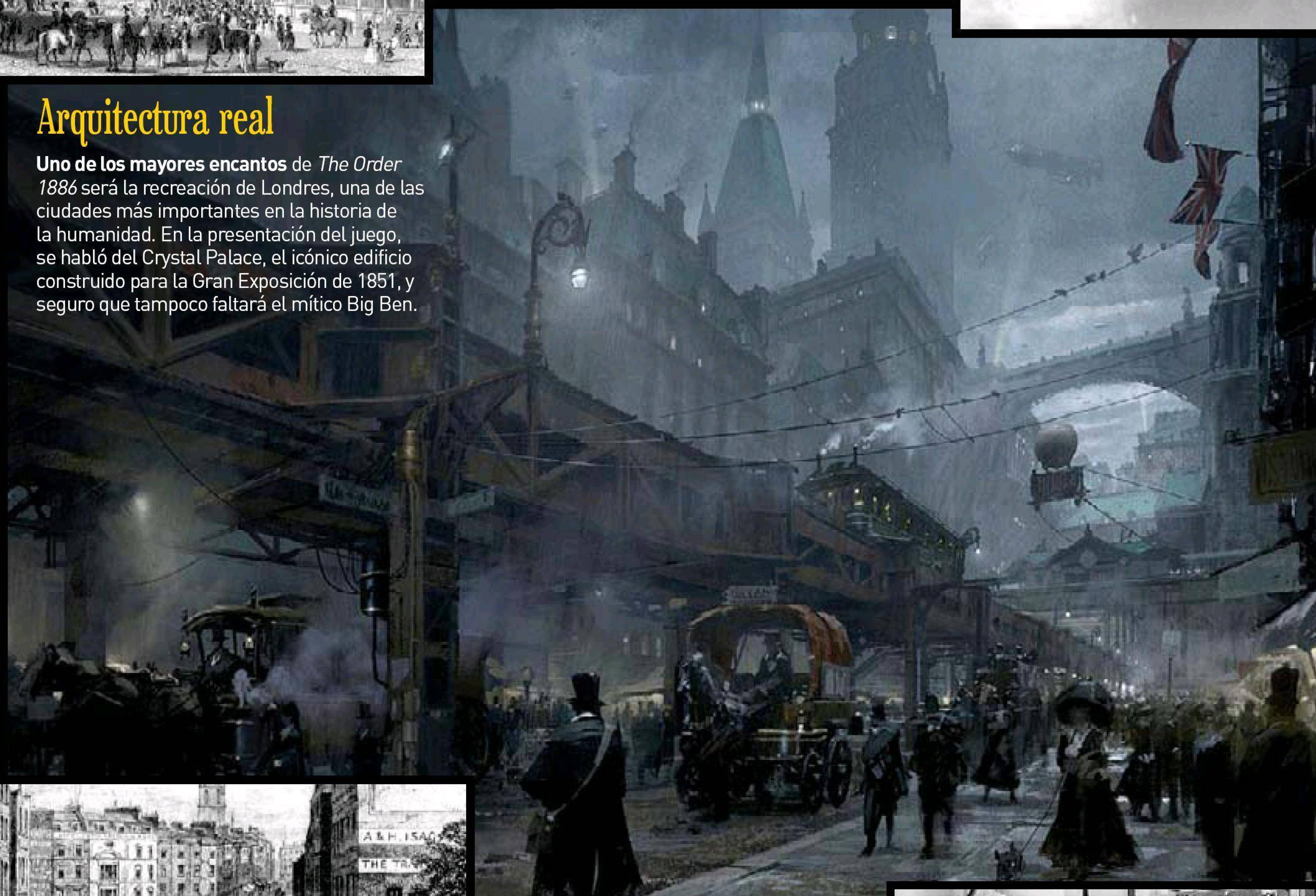
Un cielo con más que nubes

La segunda revolución industrial trajo consigo un gran desarrollo del transporte, muy ligado al gas o el petróleo. En el juego, no podremos controlar ningún tipo de vehículo, según nos contó Ru Weerasuriya, pero sí que veremos ferrocarriles y, sobre todo, dirigibles, adelantados a su época. Asimismo, habrá carruajes de caballos.



Arquitectura real

Uno de los mayores encantos de *The Order 1886* será la recreación de Londres, una de las ciudades más importantes en la historia de la humanidad. En la presentación del juego, se habló del Crystal Palace, el icónico edificio construido para la Gran Exposición de 1851, y seguro que tampoco faltará el mítico Big Ben.





Otra revolución industrial

Tras los años de anquilosamiento de la Edad Media, el siglo XIX supuso un gran paso adelante para la humanidad, en forma de inventos que mejoraron la vida, pero que, a la vez, generaron muchas fricciones sociales entre la burguesía y el proletariado. *The Order* se preguntará qué habría pasado si los obreros se hubiesen levantado en armas.

Comunicación instantánea

El contacto a distancia, que antes dependía del correo, cambió sobremanera en el siglo XIX, con inventos como el teléfono, la radio o el código morse. Este último tendrá una gran importancia en el juego, pues podremos mandar mensajes cifrados con ayuda del panel táctil del mando de PS4.



"Elegimos Londres como contexto porque ofrecía un punto de ruptura"

No podía haber mejor ciudad para presentar *The Order 1886* que la capital de Inglaterra, así que nos fuimos hasta allí para ver la primera demo, y luego "interrogar" a su máximo responsable.



RU WEERASURIYA, DIRECTOR CREATIVO. Rafa pudo departir con uno de los fundadores de Ready at Dawn, que está muy confiado en las posibilidades que se abren con esta IP.

Esta es la primera IP propia de Ready at Dawn, tras haber trabajado con sagas "ajenas" como *God of War*. ¿Cómo ha sido el proceso de crearla de cero?
Empezamos con ideas preliminares para la historia hacia 2009-2010 y, luego, nos fijamos en las mecánicas. Hubo distintas ideas sobre quiénes podrían ser los protagonistas o los enemigos, pero lo que sucedió, automáticamente, fue que todos esos elementos se fueron integrando en esta nueva IP y en la jugabilidad que queríamos crear. Fue muy interesante ver cómo se engarzaba todo, porque lleva mucho tiempo hacer IP nuevas. Todo fue alcanzando su madurez y eso nos facilitó las cosas para centrarnos en hacer el juego en el que creíamos.

El juego concede mucha importancia a la historia del mundo, con temas como las leyendas del Rey Arturo o la revolución industrial. ¿Por qué elegisteis ese contexto dual?
Nos fijamos, particularmente, en la revolución industrial, porque en la historia del juego es la clave que impulsa a la humanidad a tener ventaja en la guerra. Es interesante, porque es un punto de ruptura natural. Hay historia real también, pues se pasa de una sociedad de clases a una sociedad industrial. El hecho de poder reescribir la historia es increíble. Para nosotros, fue fácil, porque resulta creíble para todo el mundo. Las referencias al Rey Arturo son interesantes para ver cómo las cosas pueden evolucionar a lo largo del tiempo. Muchas cosas ya están en múltiples libros, pero nosotros nos preguntamos cómo podrían evolucionar esos secretos y misterios a lo largo de los años. Siempre he sido fan de *La muerte de Arturo*, de Thomas Malory, o de las películas sobre el personaje.

¿Y por qué optasteis por la ciudad de Londres? ¿Cuántos de sus distritos veremos recreados?
Elegimos Londres porque ofrecía también un punto de ruptura temporal. Fue la cuna de la revolución industrial, que luego cambió Europa. Hay diferencias en cómo evolucionó la sociedad: ricos, pobres, la monarquía, la Iglesia, las colonias de la Commonwealth... Todo eso convertía a Londres en el epicentro perfecto para basar la propuesta. En cuanto a los distritos, no los hemos podido replicar uno a uno, obviamente, porque tampoco tendría sentido en términos jugables. En algunos, hemos tenido que hacer cambios, pero desde el comienzo había al menos cuatro o cinco barrios sobre los que teníamos ideas potenciales, como Whitechapel y Westminster.

¿Hay potencial para secuelas?
Absolutamente. Cuando creas algo, la idea es que tenga continuidad. No hay tiempo para incluirlo todo en un solo juego, así que, si a la gente le gusta y se vuelve popular, tenemos ideas de por dónde seguir.

"HAY MUCHAS INFLUENCIAS EN THE ORDER 1886: DE NAUGHTY DOG, GEARS, BLADE RUNNER, ALIEN..."

¿Habéis incluido decisiones morales que se traduzcan en diferentes finales o diferentes caminos?
No. No queríamos derivar hacia elementos más propios del RPG, porque eso va ligado a permitir cambios en el personaje. Queríamos asegurarnos de contar bien la historia de nuestro personaje. Darle potestad al jugador para cambiarlo nos habría supuesto demasiadas dificultades.

¿En qué otros juegos os habéis inspirado?
En muchos, y también en películas o series. Es difícil establecer un punto de partida, pero somos fans de muchas experiencias previas. Siempre hemos dicho que los juegos de Naughty Dog nos atraían, hay influencias de *Gears*... También las hay de películas, como *Blade Runner* o *Alien*. Todo eso nos ha influido y nos ha enseñado de cara a contar la historia, establecer el estilo visual y dar a los usuarios una experiencia inesperada para un juego.

Aún no habéis enseñado nada de esos seres llamados "mestizos". ¿Qué aspecto tendrán?
De momento, no queremos enseñarlos, pero llevan muchos siglos en guerra con los humanos. La idea que hay detrás de ellos es también ver cómo han evolucionado desde que dejaron de ser humanos. Hay vínculos interesantes entre las facciones. Por ahora, nos hemos centrado en presentar a los rebeldes, porque no solo hay una guerra entre humanos y mestizos, sino que también hay una guerra entre los propios humanos, con una rebelión que se está alzando en Londres y plantando batalla a la orden.


¿Hay algún tipo de jefe final en el juego?
Más que jefes, hay lo que llamamos "boss moments". Son situaciones diferentes, especiales y variadas. Para nosotros, la prioridad era crear ese tipo de situaciones, en vez de personajes concretos a los que se pueda llamar jefes.

¿Podemos manejar vehículos, como los carruajes o los dirigibles que surcan el cielo de Londres?
Hay vehículos, pero que puedas usarlos es otra historia. No era una prioridad. Hay grandes posibilidades para la IP en el futuro, pero en este juego nos hemos centrado en la jugabilidad con el personaje.

Habéis querido darle al juego un estilo muy cinematográfico. ¿Cuáles son sus pilares principales?
La continuidad entre momentos. A veces, es difícil, porque lo que funciona en las cinemáticas no siempre funciona en el "gameplay". Es delicado gestionar elementos visuales como la niebla o el polvo, que, en ocasiones, podrían no ser lo mejor para las situaciones de acción. Estamos trabajando duro, por ejemplo con la cámara, que permite centrarse en los disparos frontales, pero también en otros focos de interés.



DURACIÓN DESCONOCIDA. Weerasuriya no quiso adelantar cuántas horas durará el juego: "Lo necesario para contar la historia que queremos contar", nos dijo.



■ EVOLVE PLANTEARÁ UN SISTEMA ONLINE "RE-EVOLUCIONADO", MEZCLA DE JUEGO COOPERATIVO Y COMPETITIVO ■



VIAJAMOS A LONDRES A LA PRESENTACIÓN DE *EVOLVE*, la nueva IP de Turtle Rock Studios (los creadores de *Left 4 Dead*). Una nueva aventura que promete darle la enésima vuelta de tuerca a las partidas online.

E

Turtle Rock ha abierto la veda de caza con *Evolve*, una experiencia multijugador en la que ser cazador o cazado, es decir, elefante o Juan Carlos I, ¿o era al revés?

PS4, Xbox One, PC **Otoño** **2K Games**

Turtle Rock Studios vuelven a la carga con una re-evolución de las experiencias multijugador tras el exitoso *Left 4 Dead*, así que viajamos a Londres para comprobar de primera mano si merecerá la pena comenzar la cacería online. El estudio californiano no ha desvelado mucho sobre el argumento del juego, aunque los que conozcáis su trayectoria sabréis que ése nunca ha sido el punto fuerte en sus creaciones.

La trama parece que girará en torno a la colonización de un planeta repleto de criaturas gigantescas. Nosotros controlaremos a un grupo de 4 cazadores que tendrán que acabar con ellas, aunque la gracia estará en que un quinto jugador se pondrá en la piel (¡vaya, la expresión tiene más sentido que nunca!) del monstruo al que persiguen, por lo que las partidas mezclarán el estilo cooperativo y competitivo que encontramos por separado en otros títulos. Durante la demo solo pudimos probar un modo de juego, llamado Caza. La premisa era muy sencilla: cazar al monstruo si jugamos como cazadores y acabar con ellos si controlamos a la supuesta presa. Aunque lo ideal es que las partidas estén formadas por 5 jugadores, la IA controlará a los ausentes (si los hay) para mantener la gracia.

➔ **DEPENDIENDO DE SI JUGAMOS COMO CAZADORES O CAZADOS,** la experiencia cambiará por completo, aunque sus creadores aún no han decidido cómo funcionará el sistema de emparejamientos online que decidirá en qué bando jugaremos. Para empezar, los cazadores jugarán en una perspectiva en primera ▸▸

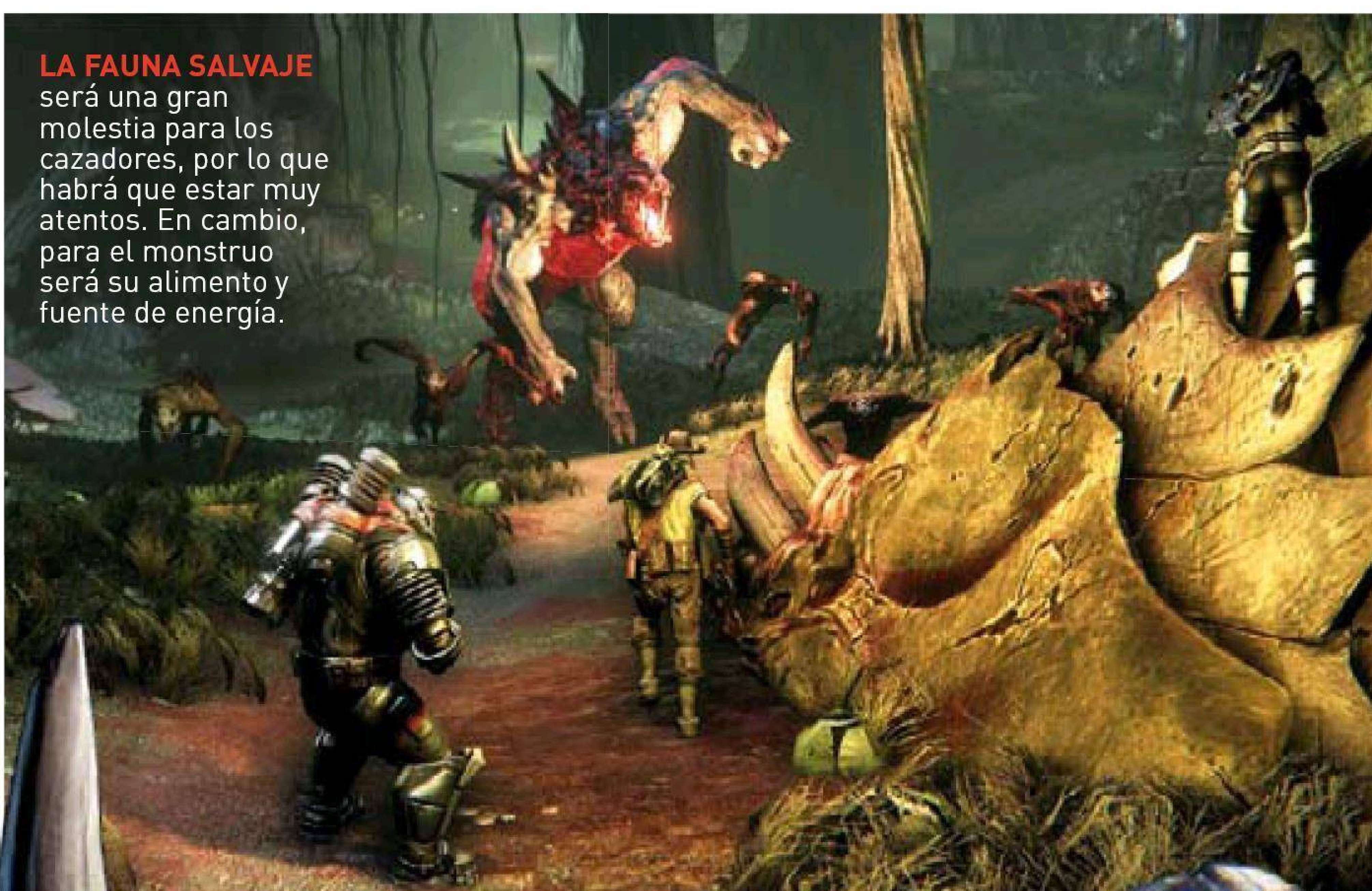
MI VIDA COMO UN MONSTRUO



GOLIAT TENDRÁ DOS MANERAS DE GANAR LA PARTIDA: acabando con los cazadores o cumpliendo determinados objetivos cuando haya alcanzado su tercera forma. En el ejemplo que vimos, tenía que desactivar un campo de fuerza y matar a unos cuantos civiles.



SUS CREADORES DEFINEN A GOLIAT COMO UNA MÁQUINA DE MATAR con un estilo tan bestiajo como el de King Kong, por ejemplo. Otros monstruos podrán ser mucho más sigilosos, más ágiles,... Prometen que habrá tantas diferencias como las que hay entre los cazadores.



LA FAUNA SALVAJE será una gran molestia para los cazadores, por lo que habrá que estar muy atentos. En cambio, para el monstruo será su alimento y fuente de energía.



GOLIAT SERÁ LA PRESA en un principio, pero si consigue evolucionar a una de sus dos formas superiores comiendo otros animales, serán los cazadores los que pondrán pies en polvorosa.

persona al estilo de un shooter subjetivo, mientras que el monstruo lo hará en tercera, para tener una óptica más amplia de todo lo que le rodea. El único mapa que vimos, "forest", tendrá un tamaño bastante grande, por lo que nuestros protagonistas se tendrán que mover con rapidez. Los cazadores lo lograrán gracias al jet pack y el monstruo podrá escalar y avanzará a grandes zancadas.

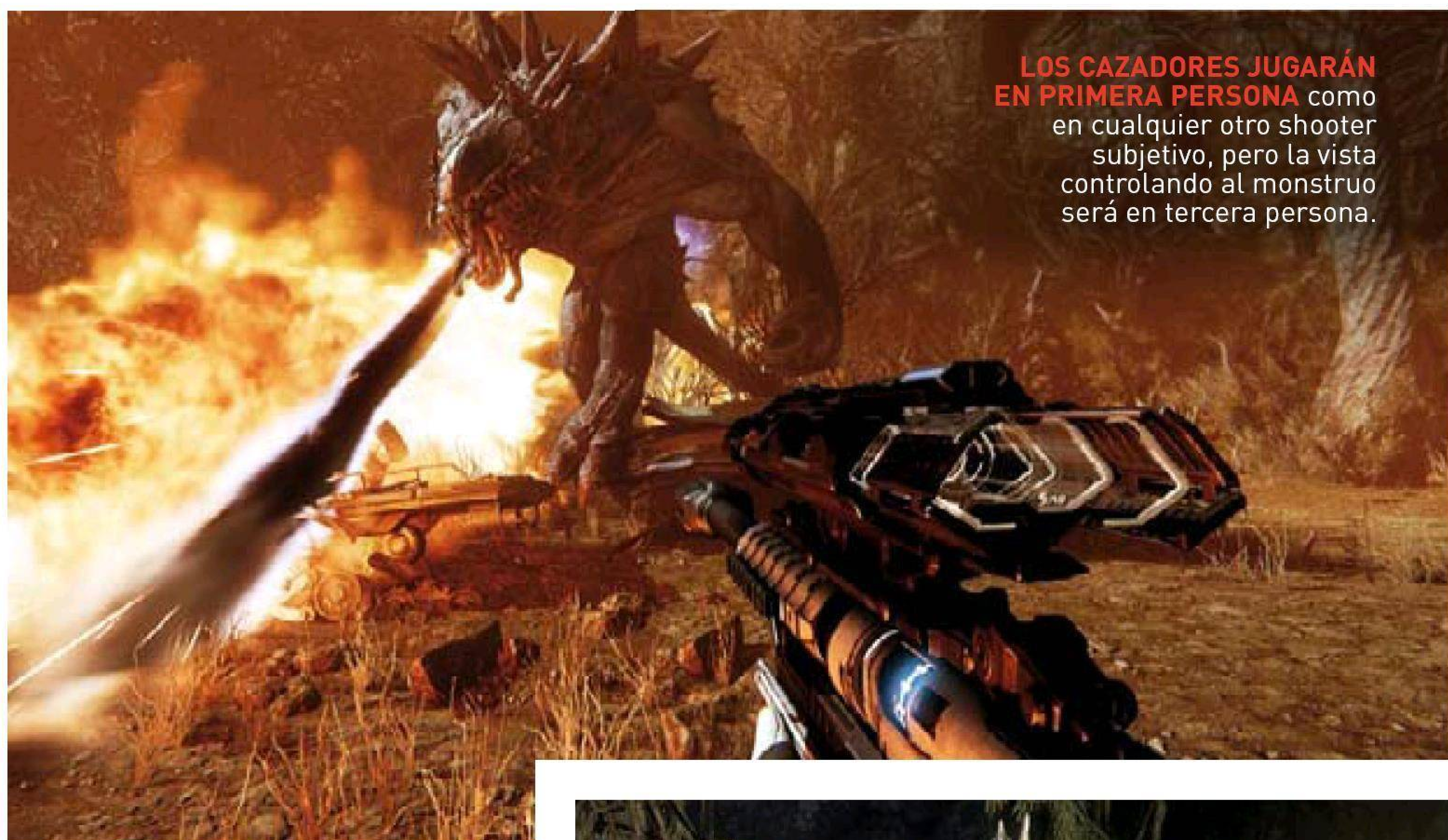
Un tercer participante se unirá a la contienda: la fauna salvaje. Los escenarios estarán repletos de animales, desde inofensivos pájaros o pequeños reptiles hasta bicharracos del tamaño de nuestro monstruo. Si jugamos en el bando de los cazadores, su misión será molestarnos, aunque el incordio de unos será el alimento de otros, ya que el monstruo podrá devorarlos para recuperar energía y rellenar un medidor que, una vez completado, nos permitirá evolucionar a una de nuestras dos formas superiores, mucho más fuertes, resistentes y con nuevas habilidades.

Goliat, el tipo de monstruo al que pudimos controlar, tendrá 4 habilidades: carga será perfecta para escapar de los cazadores cuando

EL CONSTANTE INTERCAMBIO DE ROLES ENTRE CAZADOR Y CAZADO DARÁ LUGAR A UNOS COMBATES INTENSOS, FRENÉTICOS E IRREPETIBLES

GOLIAT ES EL PRIMER MONSTRUO que han desvelado, aunque han prometido que habrá más. Incluso obtendremos una nueva criatura si reservamos el juego.





LOS CAZADORES JUGARÁN EN PRIMERA PERSONA como en cualquier otro shooter subjetivo, pero la vista controlando al monstruo será en tercera persona.





LA COLABORACIÓN ENTRE CAZADORES será la clave para acabar apresando al monstruo o convirtiéndonos en aperitivo de bestia.

estemos rodeados; el ataque en salto dañará a nuestros perseguidores y les lanzará lejos de nuestra zona; el aliento de fuego arrasará en las distancias cortas quemándolo todo, y el lanzamiento de rocas será uno de los ataques más poderosos, aunque difícil de atinar.

Lo más interesante de esta nueva aventura será lo cambiantes que serán las partidas. Siendo el monstruo, tan pronto nos encontraremos huyendo despavoridos (da hasta pena verle escapar) como atacando sin cesar a los cazadores una vez que hayamos evolucionado a una forma más poderosa.

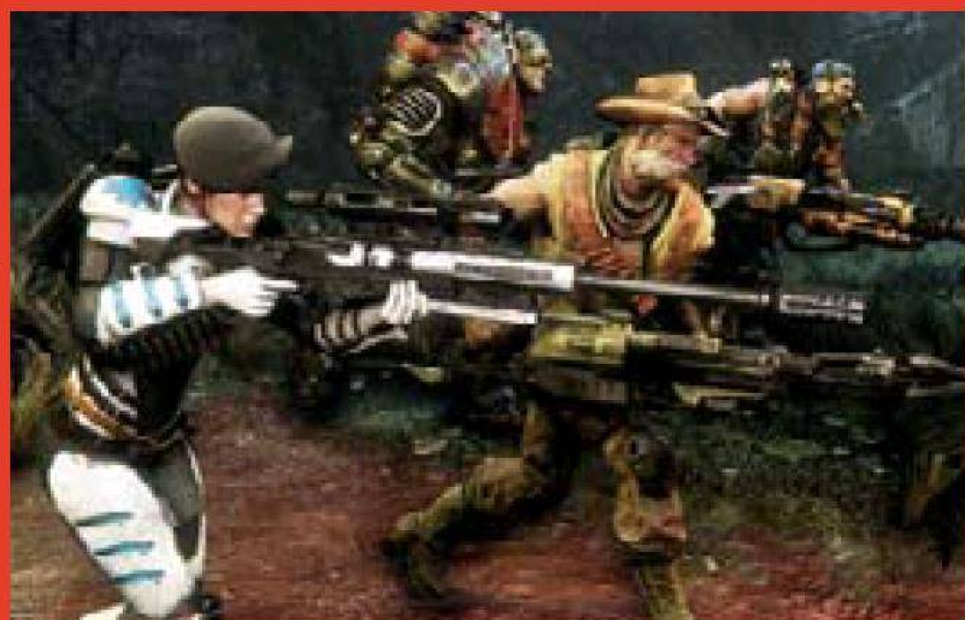
➔ **LOS CAZADORES TENDRÁN UN IMPONENTE ARSENAL** con el que acabar con la criatura, desde metralletas, rifles de precisión o minas de proximidad hasta una pistola de rayos que entorpecerá los movimientos de la bestia, aunque serán más determinantes sus habilidades. Y es que podremos crear una cúpula de energía para retener al monstruo mientras nuestros colegas le disparan sin cesar, sanar a nuestros colegas o incluso volvernos invisibles, por ejemplo. La munición de todas las armas y habilidades será infinita, aunque cada una tendrá un cargador limitado y sus propios tiempos de espera para que podamos volver a utilizarlas (poco si hablamos de las armas de fuego y más para las habilidades).

Para que este tipo de fórmulas puedan tener éxito, resulta fundamental el equilibrio entre las fuerzas de ambos contendientes. Las habilidades de los cazadores serán poderosas, aunque la colaboración será requisito indispensable para ganar la batalla. Si no permanecemos unidos y en constante comunicación con nuestros compañeros, nuestro rival se dará un festín con nuestros cadáveres.

Muchos pensaréis, y estaréis en lo cierto, que no es el primer juego en basar su jugabilidad en esta mezcla cooperativa y competitiva, pero nos ha parecido la experiencia de este tipo más equilibrada y adictiva a la que hemos jugado. El constante cambio de roles (de cazador a cazado) durante una misma partida será memorable. De lo más apetecible del catálogo de nueva generación para este 2014. ■

ME ENCANTA EL OLOR A MONSTRUO RECIÉN CAZADO

El grupo de "Cocodrilo Dundees" estará formado por 4 combatientes. Cada uno contará con 2 armas principales y 2 habilidades especiales que deberán combinar para dar caza al gigantesco monstruo.



VAL Y GRIFFIN. Ella, de clase médico, irá equipada con un rifle de precisión y podrá lanzar dardos tranquilizantes. Griffin, de clase trampero, tendrá un arpón con el que retener al bicho y unos sensores que le delatarán.



HANK. Equipado con un cañón láser y con un escudo electrónico que nos permitirá proteger a un compañero, también podrá volverse invisible para atacar por sorpresa o lanzar un mortero al estilo del martillo del alba de *GoW*.



MARKOV. El "mata-mata" del grupo. Es el que puede hacer más daño a la bestia y también el más resistente. Su pistola de rayos puede entorpecer al monstruo, podrá colocar minas como trampas y usar un escudo frontal.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor / Lo peor	Alternativas			Valoración
Lo mejor	Call of Duty Black Ops es el "shooter" del año. Un juego imprescindible. • Halo Reach no es tan espectacular, pero el online no sale. • Resistance es la otra gran saga de disparos y ciencia ficción.	GRÁFICOS	97	Para tratarse de una saga de ciencia ficción, Killzone nos transmite la sensación de estar en una batalla real. El apartado gráfico es para caerse de espaldas, y además el ritmo de los niveles mejora a medida que progresamos. Soberbio.
Lo peor		SONIDO	94	
		DURACIÓN	91	
		DIVERSIÓN	95	
		PUNTUACIÓN FINAL	95	

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



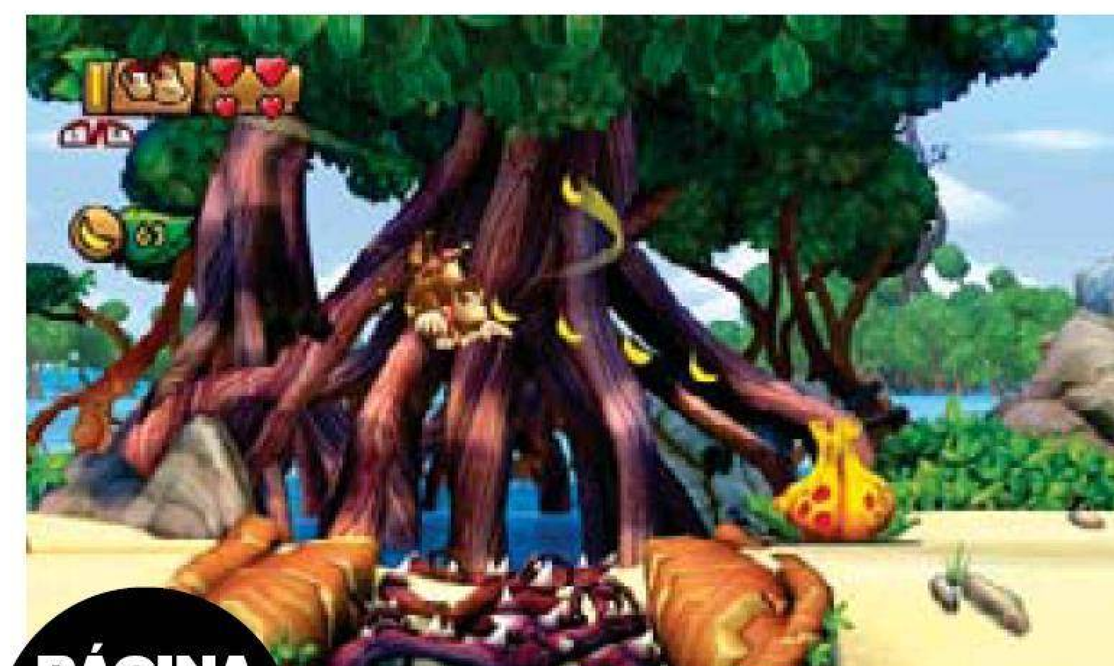
PÁGINA 54

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2. Mercury Steam culmina en PS3 y Xbox 360 su trilogía sobre Drácula con un título formidable en técnica y jugabilidad. Sangre fresca para la actual generación.



PÁGINA 64

THIEF. Puntuamos la versión PS4 de una aventura diferente: infiltración, vista subjetiva y ambientación histórica.



PÁGINA 68

DKC TROPICAL FREEZE. Llega a Wii U el plataformas más frenético y exigente. ¡Es la hora de los simios!

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

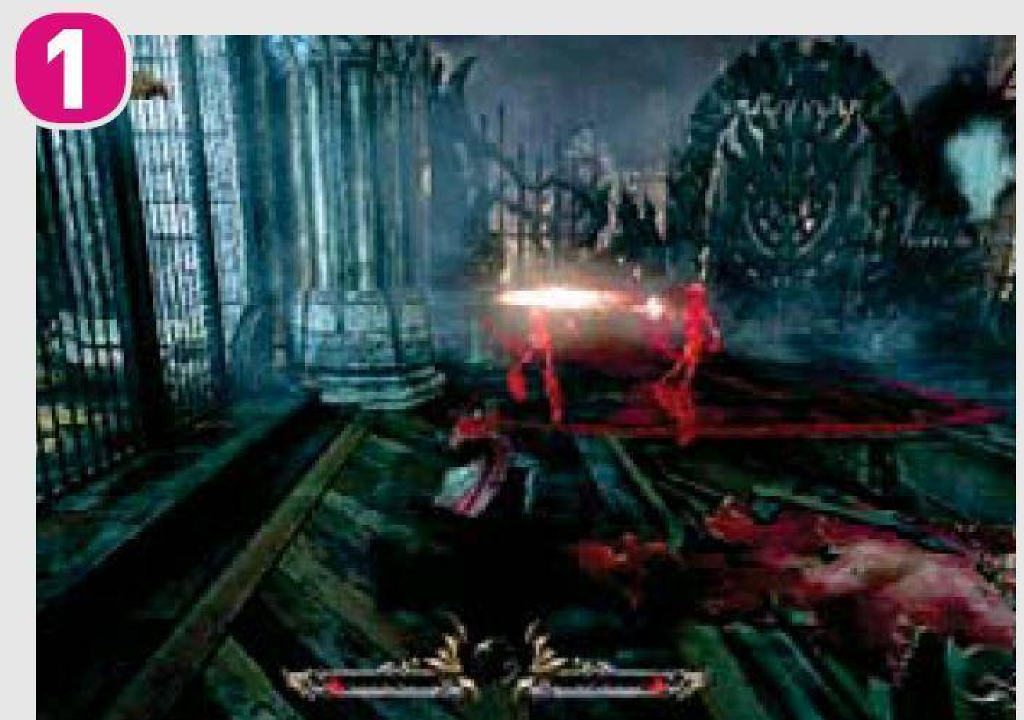
Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM — 7 EDAD RECOMENDADA · SEXO · MIEDO · VIOLENCIA · LENGUAJE SOEZ · DROGAS · DISCRIMINACIÓN · APUESTAS · JUEGO ONLINE

18 ■ Aventura de acción ■ Konami ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 49,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Una inyección de la mejor y más adictiva hemoglobina...

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2



Después de un retiro de tres años, el clan Belmont regresa para cerrar la que sin duda es su mejor saga de aventuras 3D. Un título que te gustará aunque no seas fan de *Castlevania*...

■ **LO VENÍAMOS AVISANDO DESDE HACE MESES:** *CLOS2* estaba llamado a ser uno de los títulos imprescindibles del catálogo de PS3/360, algo que tras haberlo terminado, podemos corroborar. Y lo es no solo desde el punto de vista jugable: técnicamente también exprime a máximo el hardware de PS3 (la versión a la que hemos dedicado más tiempo), tanto que no es nada exagerado decir que estamos hablando de un título que juega en la misma liga que *The Last of Us*, *Uncharted* o *God of War*, por mencionar algunos de los juegos más vistosos. Y lo mejor de todo es que es, además, tremendamente divertido... pero no nos precipitemos.

➔ **CLOS2 ES UNA EVOLUCIÓN DEL JUEGO ORIGINAL.** Su historia retoma los hechos justo donde terminó el primero, pero el planteamiento es muy diferente. Tenemos que impedir que Satán vuelva de nuevo a la Tierra, pero con unas armas, opciones y planteamientos distintos. No es una simple secuela, sino que lleva su concepto de aventura más allá al introducir múltiples novedades en todos los frentes. Quizá una de las más importantes es que la aventura no está estructurada en una sucesión de niveles, sino que ofrece una serie de zonas, inter-







PLATAFORMAS, EXPLORACIÓN Y COMBATES son los 3 pilares que sustentan esta espectacular aventura, con la que se cierra la trama de *CLOS*.



ALGUNAS RELIQUIAS, como un medallón que invoca a un lobo, nos permitirán viajar al pasado, a nuestro castillo...



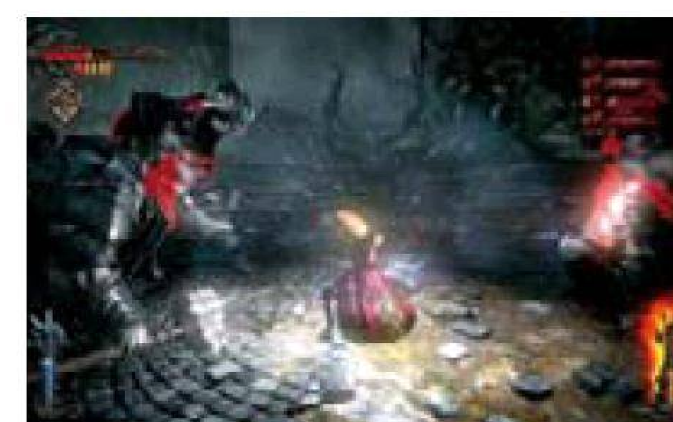
... EN UNA HISTORIA en la que no se aclaran todas las incógnitas hasta el final. ¿Por qué vemos a Trevor de niño?

Los 1001 retos del vampiro

Aparte de la aventura en sí, *CLOS2* ofrece multitud de coleccionables (cajas de dolor, imágenes de la galería de arte...). Algunos, como las runas de Kleidos nos dan acceso a los desafíos del juego, que no son otra cosa que combates con condiciones especiales. Todo ayuda a prolongar su duración a lo bestia...

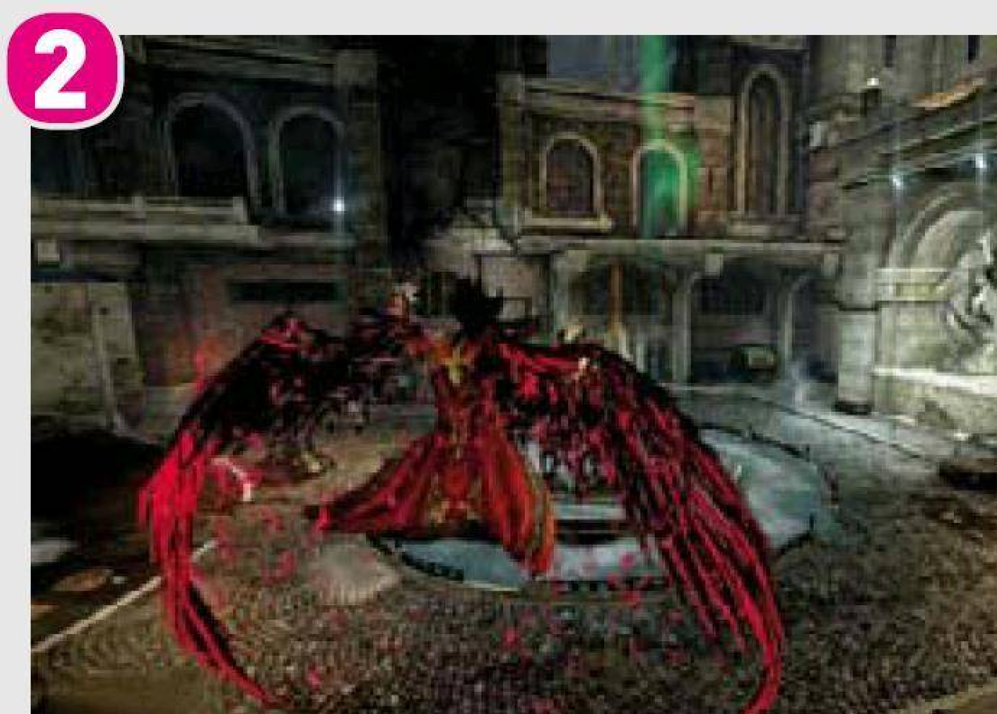


LAS CAJAS encierran gemas que amplían la vida y la magia. Para llegar a algunas, son necesarias habilidades específicas...

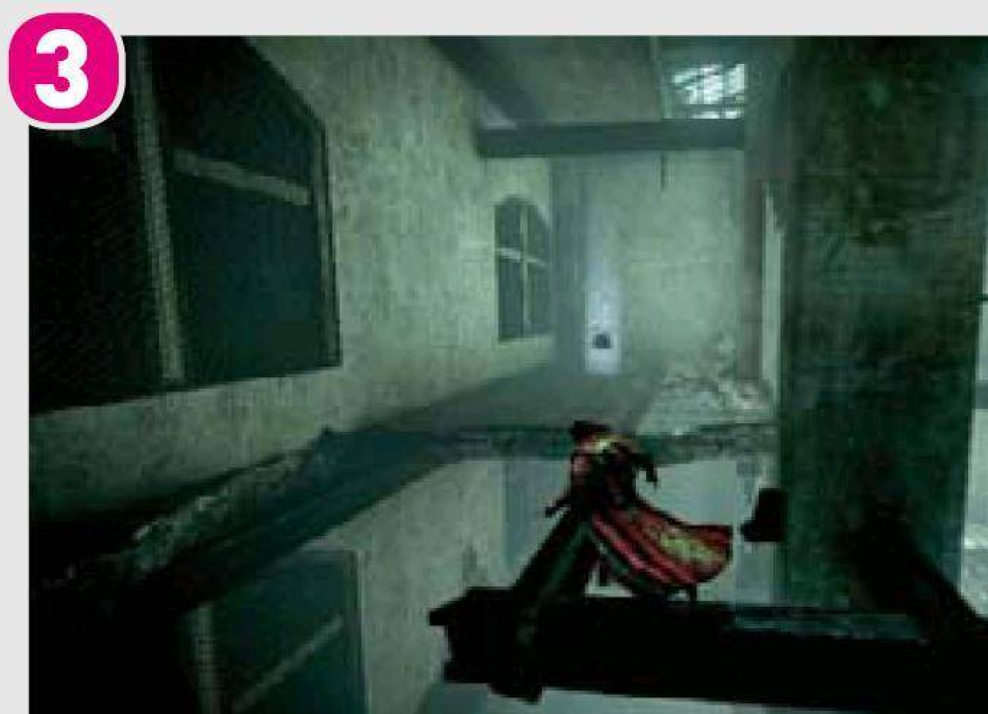


LOS DESAFÍOS son combates con situaciones y 4 retos extra, como terminar con 3 enemigos sin usar una magia... y más.

2



3



DRÁCULA, EN EL SIGLO XXI

La aventura tiene lugar en una urbe, en la actualidad, y el castillo de Drácula, donde hay...

1. COMBATES contra toda suerte de enemigos, desde esqueletos a demonios. Son técnicos, con posibilidades y muy divertidos.

2. SALTOS y plataformeo muy en la línea de *Uncharted*, pero que también explotan las habilidades del protagonista.

3. SECRETOS y exploración son otra constante en *Castlevania*, y aquí hay más de 400 imágenes de arte y más...

conectadas todas ellas a través de ascensores, puertas o interruptores (que ocultan un breve tiempo de carga), que dan la sensación de estar en un mundo abierto.

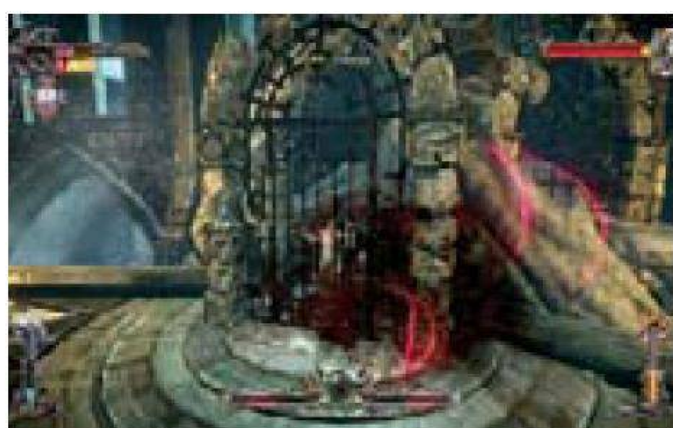
Un mundo que, todo sea dicho, nos permite jugar como nos de la gana. Podemos dedicarnos a seguir la interesantísima historia (unas 15-17 horas) o perdernos por sus calles y edificios, en busca de los numerosos coleccionables y secretos que, fieles a la tradición *Castlevania,* nos "obligan" a tener un determinado poder o habilidad para tenerlos. Para que os hagáis una idea de su tamaño, hay 400 imágenes en la galería de arte, y la mayoría se logra rompiendo objetos del entorno.

➔ TAMBIÉN HAY 16 RUNAS QUE DESBLOQUEAN DESAFÍOS, 74 cajas del dolor que encierran gemas para potenciar nuestra vida o magia... Encontrar todos estos ▶▶

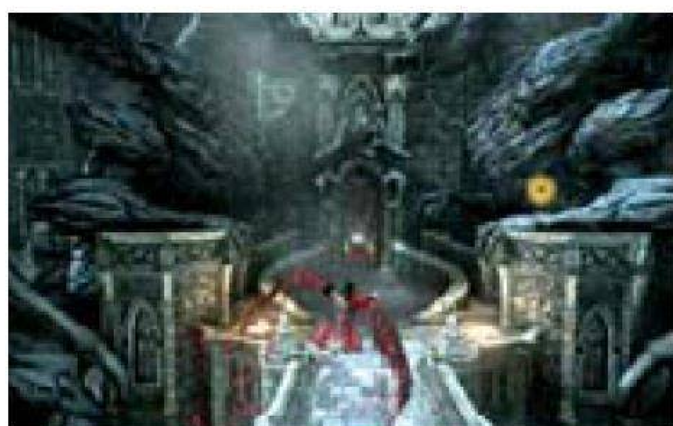


¡Recupera lo que es tuyo, Dracul!

Recuperar los poderes de Dracul para evitar que Satán vuelva a la Tierra es parte de la trama. Así, nos transformaremos en rata o niebla, conseguiremos unas alas para saltar más...



TRANSFORMARNOS en niebla nos permite atravesar rejas de todo tipo e incluso utilizar algunos chorros de aire para alcanzar zonas muy elevadas...



LAS ALAS nos permiten realizar un salto doble y así alcanzar zonas más elevadas. También podemos lanzar dagas, murciélagos y otras cosillas...



LAS ZONAS DE SALTOS son algo simples y guiadas, muy al estilo de la serie *Uncharted*. Si no ves el camino, pulsa L2...



LOS PUZLES no son excesivamente abundantes, pero los hay y dan variedad al desarrollo. A reconstruir el espejo tocan...



LA SANGRE de Dracul sirve para todo: abre puertas, nos da acceso a ítems como los que encierra esta vasija... y más.



EL GORE, de hecho, es una constante. No faltan escenas con vómitos de sangre o algunas "delicatessen" de este tipo...



LOS COMBATES contra los jefes finales vuelven a ser uno de los momentos estelares del juego. Algunos son muy, muy brillantes.



Los Acólitos

Los siervos de Satán protagonizan algunos de los mejores combates. Los hay que se dividen en varias criaturas, como este guerrero...

objetos lleva igual o más tiempo que la propia aventura y nos invitan a explorar el entorno a fondo.

Y si optamos por centrarnos en la aventura, pues nos espera un combinado de lo más espectacular: los combates son simplemente adictivos, con un sistema de combate que, probablemente, es de lo mejorcito del género. Y, además, gracias a sus 4 niveles de dificultad (el último bloqueado de inicio), permiten que cualquiera pueda ajustar el reto a su nivel. En nivel normal, un jugador medio no tendrá mucho problema... en los dos más altos, la cosa cambia. Pero, aún en normal, dominar todo lo que ofrece el sistema combate lleva tiempo.

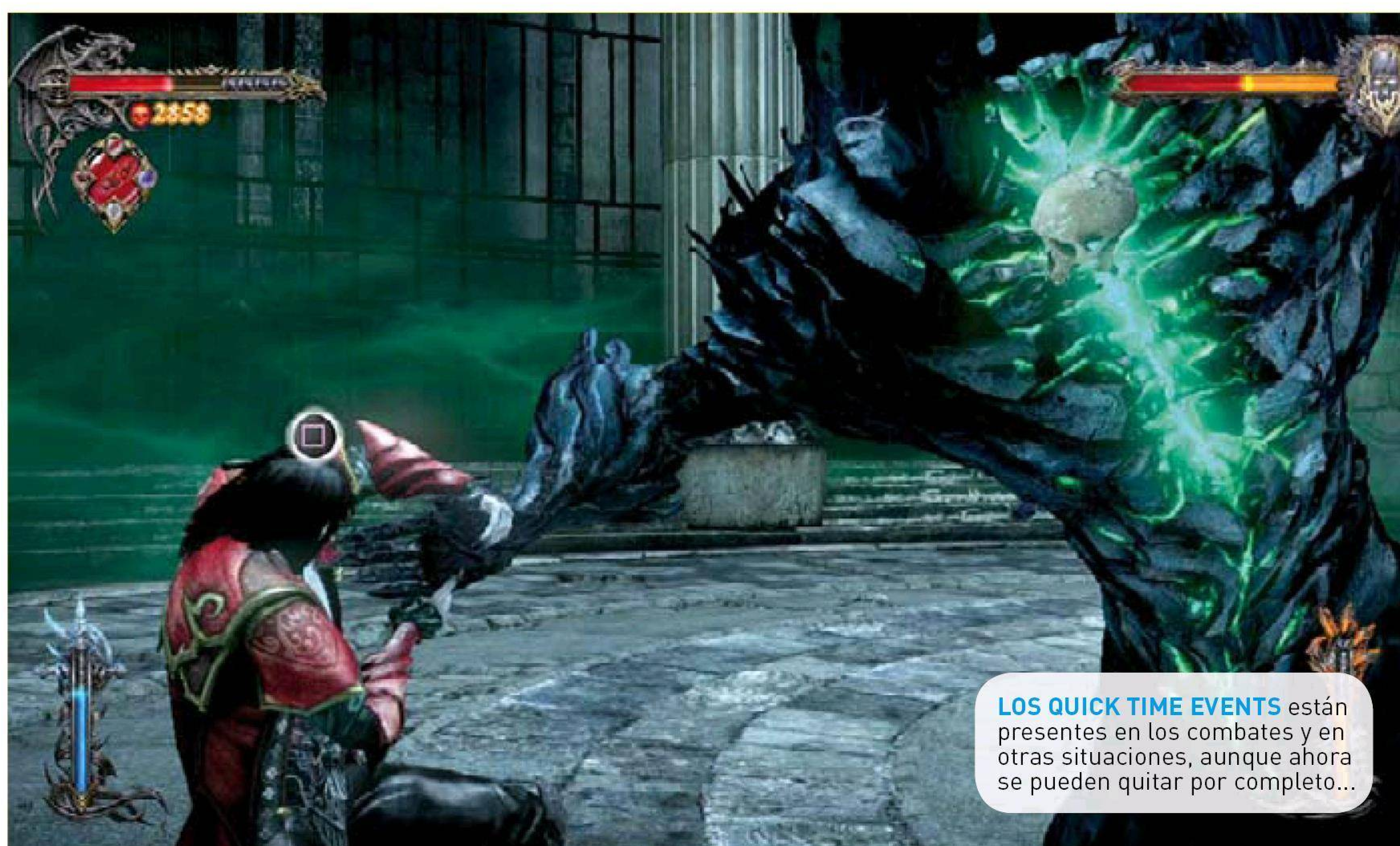
CONTRAATAQUES, COMBOS QUE COMPRAMOS con la experiencia ganada en combate (y que podemos mejorar), tres armas con efectos y árbol de combos distinto (aunque muchas técnicas se ejecutan igual), una barra de con-





EL SIGILO es una de las novedades. Podemos poseer enemigos para no llamar la atención, mutar en "rata" para movernos por tuberías...

■ LA TRAMA DA PARA 15-17 HORAS, MUCHAS MÁS SI VAMOS A POR LOS SECRETOS... ■



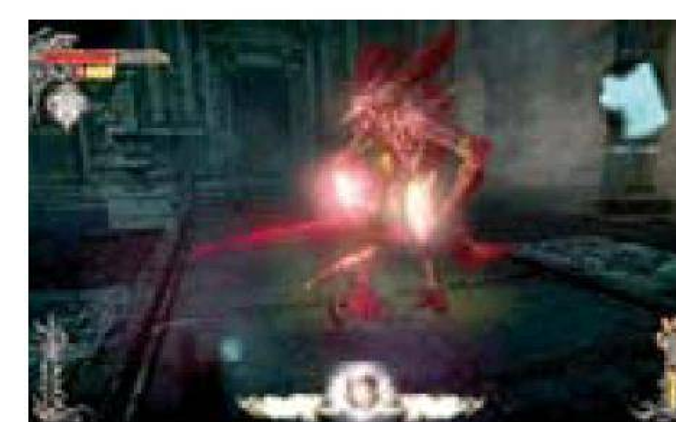
LOS QUICK TIME EVENTS están presentes en los combates y en otras situaciones, aunque ahora se pueden quitar por completo...

Un "maestro" del combate

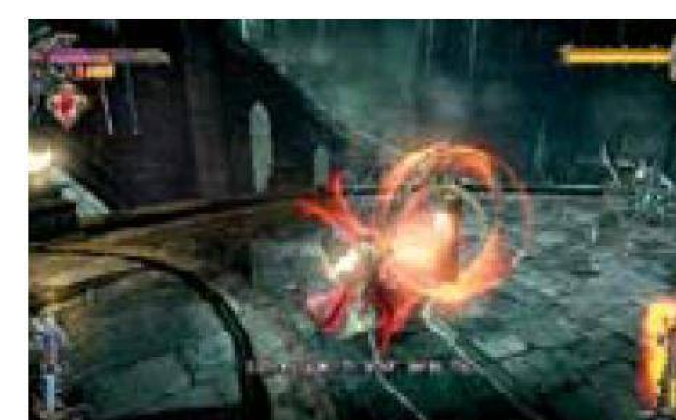
El combate es uno de los pilares del juego, y ofrece 3 armas, cada una con su árbol de combos (aunque muchos se ejecutan igual), un gran sistema de esquivas y contras y un sistema de experiencia llamado "Maestría", en el que cada combo tiene su indicador: si lo ejecutamos bien, se llenará y, después, podremos transferir esa maestría al arma para desplegar todo su poder.



EL LIBRO de viaje nos muestra todos los combos, cómo se ejecutan y su nivel de maestría, así como el nivel del arma...



CONCENTRADOS, causamos más daño y extraemos "magia" de los enemigos. Para ello, tenemos que evitar recibir daño.



CADA ARMA ofrece habilidades únicas, como romper escudos. Usarlas correctamente será vital para derrotar a los jefes finales.

centración que nos "premia" con magia extra que extraemos de los enemigos si no sufrimos daño...

Las posibilidades son amplias, y más si tenemos en cuenta otro añadido: la maestría. Al ejecutar los combos correctamente vamos rellenando el indicador individual de cada técnica, para, una vez completo, transferir esa maestría al nivel general del arma. En el caso del látigo son solo 2 niveles, pero una vez alcanzado, es un arma aún más letal. Este sistema brilla con luz propia en los duelos contra los jefes finales, que vuelven a ser de lo mejor del juego, introduciendo algunas mecánicas originales que nos invitan, además, a usar todas las habilidades Dracul, como transformarnos en niebla.

Pero *CLOS2* no es solo combatir. Las plataformas también tienen su hueco, aunque están "delimitadas" al estilo *Uncharted:* los puntos a los que podemos agarrarnos aparecen resaltados con murciélagos y, si no los vemos, pulsando L2 los resaltamos. El plataformeo es, además, clave para explorar el entorno y encontrar los secretos.

→ EL SIGILO ES OTRA DE LAS NOVEDADES y le da aún más aire fresco al desarrollo. En total habrá unas 10 zonas de sigilo y en todas ellas se van incluyendo alguna novedad que nos invita a pensar. No esperéis un *Metal Gear Solid,* ya que podemos transformarnos en rata para esquivar ciertos peligros yendo por túneles, poseer enemigos, lanzar murciélagos para cegar a algunos guardias o incluso buscarnos las vueltas para no tocar un suelo plagado de hojas secas, terreno de un poderoso enemigo que al menor ruido arremeterá contra nosotros.

Y eso sin contar con momentos explosivos de acción (como avanzar por el tejado de un tren esquivando semáforos y otros peligros), Quick Time Events pa- ▶▶



Un apartado técnico a la altura de los más "grandes"

GOD OF WAR, UNCHARTED... *CLOS2* está a la altura de ambas sagas, que son de lo más "bestia" de PS3. Y es que todo roza un nivel sobresaliente: escenarios, diseño de los modelos y su expresividad, iluminación, fluidez (no hay petardeos ni ralentizaciones)... Es, muy probablemente, uno de los últimos títulos en explotar el poder de PS3/360.



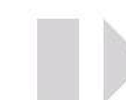


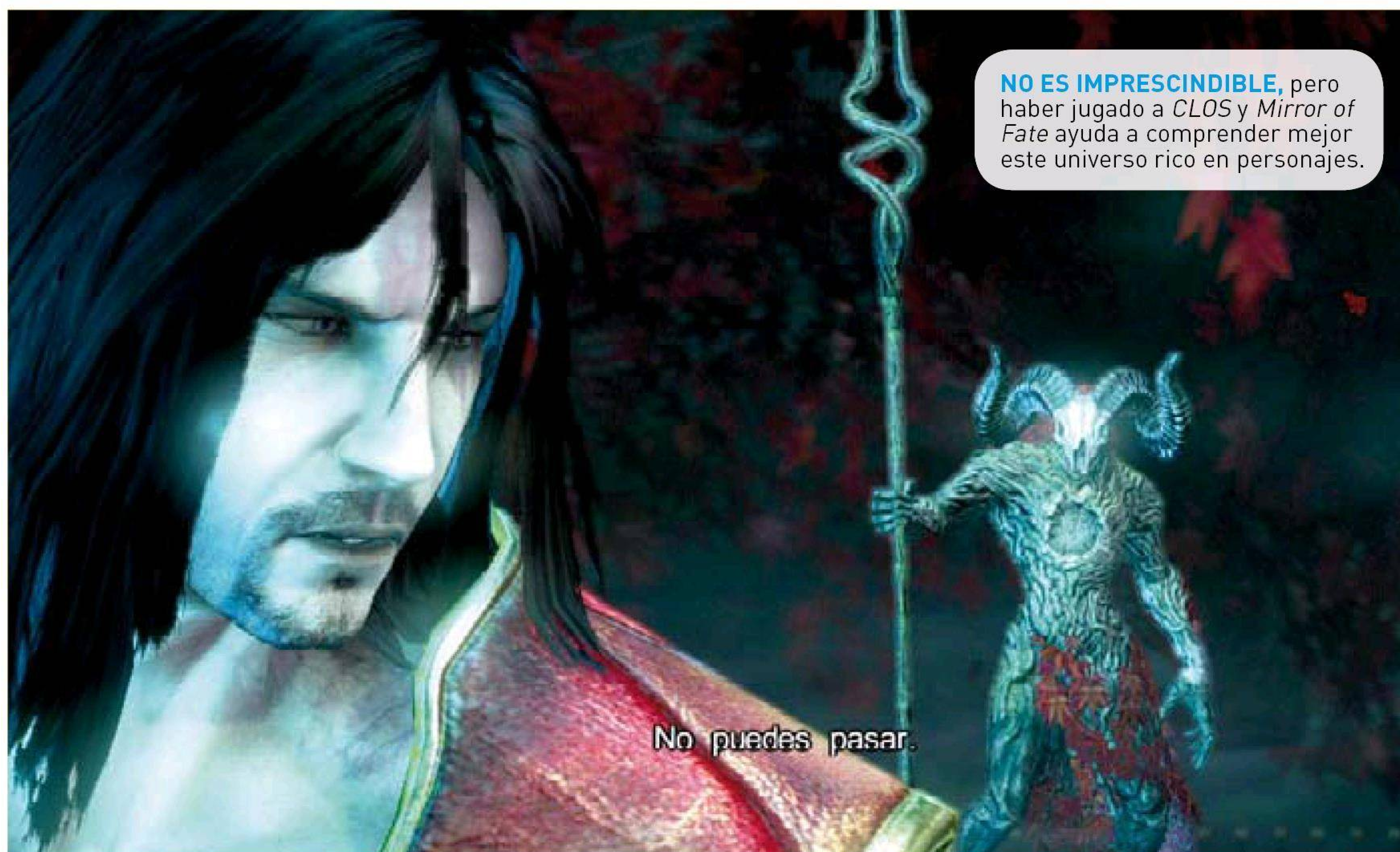
Alucard

Trevor Belmont, el hijo de Gabriel, se convierte en vampiro tras enfrentarse a su padre y fallecer. En *CLOS2* juega un papel crucial en la trama del juego.

ra realizar determinadas acciones o ciertos ataques en combate (se pueden desactivar en su totalidad)... dejando un desarrollo muy variado, muy bien dosificado y que engancha sin remisión.

SU SOBERBIO APARTADO TÉCNICO da el respaldo definitivo a este desarrollo. Como hemos dicho al principio, el nivel está en sintonía con los grandes nombres del género y, miréis donde miréis, os quedaréis boquiabiertos. Los escenarios presentan un nivel de detalle enfermizo, con un recargado estilo gótico que se mueve con portentosa soltura. Por su parte, los efectos de luz son simplemente alucinantes, casi impensables para las máquinas que no son de nueva generación. O el modelado de los personajes, en especial Dracul, Alucard o algunos de los enemigos... todo lo que entra por los ojos es maravilloso. Eso sí, tampoco queremos ser más papistas que el papa, y hay cosillas que podían





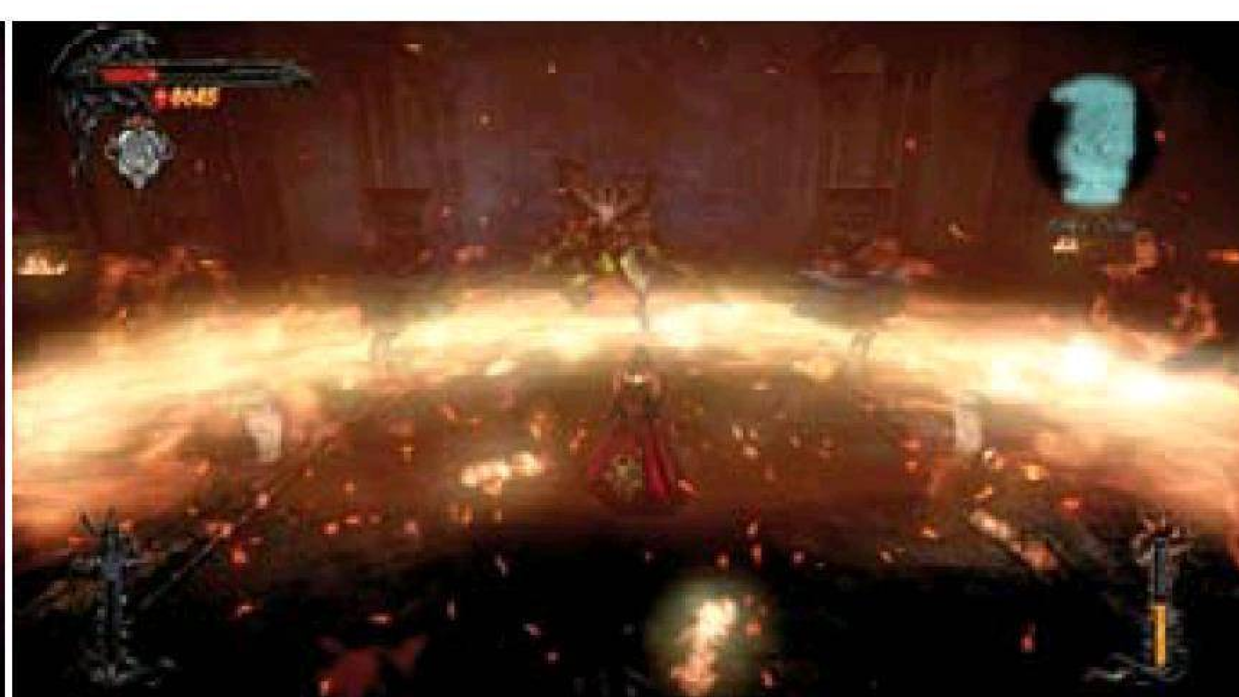
NO ES IMPRESCINDIBLE, pero haber jugado a *CLOS* y *Mirror of Fate* ayuda a comprender mejor este universo rico en personajes.





■ OSCAR ARAUJO FIRMA UNA BSO DE LAS QUE NO SE OLVIDAN FÁCILMENTE... ■





LAS RELIQUIAS son objetos que recogemos del entorno y que tienen usos y efectos limitados, como ralentizar el tiempo o invocar un dragón...

haberse pulido un poco más, como la cámara, que en combates en zonas estrechas nos deja vendidos o algunas dinámicas, que resultan algo toscas (como el balanceo sobre plataformas móviles). Pero aún con estos fallos, *CLOS2* sigue siendo una monumental obra maestra, un título que, aunque suene cruel, y que me perdonen otros desarrolladores, no parece "español", ni por los medios, ni por la producción, ni por su acabado. Una MARAVILLA. HC

Unos enemigos de gran altura

Para llegar hasta Satán nos espera un largo camino, repleto de jefes finales y mid-bosses que son de lo mejorcito de las aventuras recientes. Y hay de todo, desde los acólitos de Satán a criaturas demoníacas de todo tipo, incluida la propia sangre de Dracul, que adopta forma corpórea en un extravagante combate. Y, lo mejor de todo, es que algunos combates son realmente ingeniosos...



LOS 3 ACÓLITOS de Satán son nuestro principal objetivo. ¿No os recuerda esta escena un poco al emperador de "Star Wars"?



VICTOR BELMONT es el último de la saga familiar. Y, claro, tampoco podía faltar un combate repleto de giros... ¿es gigante?



LA SANGRE de Dracul, repleta de odio y rabia, es también un enemigo. El terror japonés también ha marcado la estética...

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El combate,** profundo y repleto de posibilidades. Engancha hasta el final....

■ **Técnicamente** es de lo más bestia que vas a ver este año en PS3 y Xbox 360.

Lo peor

■ **Fallos de cámara,** que aunque muy puntuales, están ahí. Y que no llegue doblado.

■ **Los tiempos de carga,** aunque solo "incomodan" cada vez que morimos.

Alternativas

- **Lords of Shadow,** aunque su desarrollo es más lineal y no es tan impactante técnicamente.
- **La serie Uncharted** también mezcla saltos, acción, secretos... y técnicamente es impresionante.

■ **GRÁFICOS** No esperamos ver nada más espectacular en PS3, así de simple...	97
■ **SONIDO** Soberbia BSO de Oscar Araujo, excelentes efectos y gran doblaje en inglés.	95
■ **DURACIÓN** La historia 15-17 horas. Ir a por todo (secretos, desafíos...), más del doble.	95
■ **DIVERSIÓN** Una aventura variada, bien dosificada, que engacha hasta el final.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

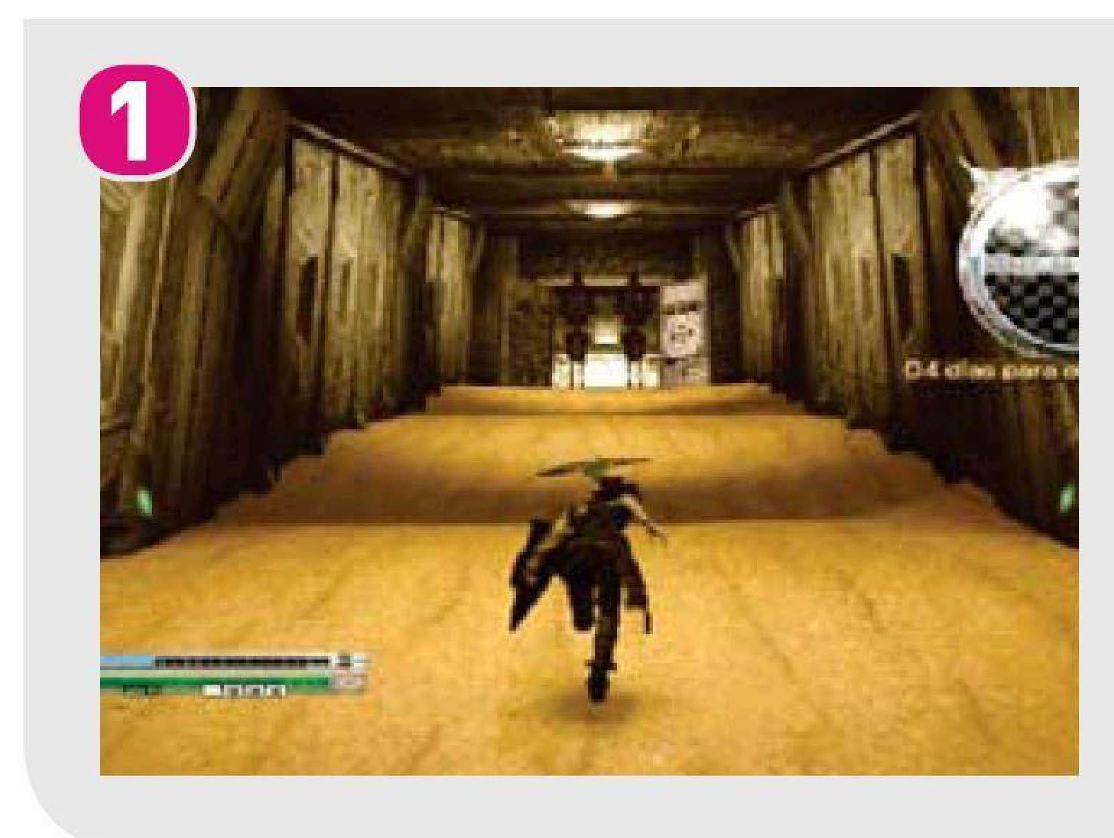
Valoración

Da igual que seas o no fan de Castlevania. *LOS2* es una aventura redonda, colosal y muy divertida, que además se apoya en un apartado técnico a la altura de los grandes. Un título que puede ser la última gran aventura de PS3 y Xbox 360...

16 ■ Rol ■ Square Enix ■ 1 jugador ■ Castellano (textos)
■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

El tiempo entre posturas

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII



A 13 días para el fin del mundo, lo único que se le ocurre a Light es pasar las últimas horas comprando modelitos en plan "postureo". Se puede salvar el mundo estando mona, ¿no?

■ **FINAL FANTASY CAMBIA DE RUMBO.** Ya lo vimos con *Final Fantasy XIII*, una aventura mucho más lineal de lo que la saga nos tenía acostumbrados. *FF XIII-2* quiso enmendar esos errores ofreciendo más libertad, aunque su mecánica de salto en el tiempo no terminó de funcionar. La trilogía, ahora, se cierra con *Lightning Returns FF XIII*, una de las propuestas más arriesgadas de Square Enix en toda la historia de la serie, que nos muestra por dónde van a ir los tiros en su futuro próximo.

El primer cambio lo encontramos en su protagonista, el único personaje que podemos controlar, aunque algunas veces se unan algunos invitados a la lucha manejados por la IA. Otra de las grandes novedades es su estilo contrarreloj, pero la sensación de estar agobiados por el tiempo es más una cuestión argumental que jugable. Es cierto que hay un ciclo día/noche que nos obliga a completar misiones en un momento concreto o que, efectivamente, contamos con un tiempo limitado (13 días) para completar la aventura, pero da tiempo de sobra a hacerlo todo.

→**LOS COMBATES EN TIEMPO REAL** son otro de los cambios más sustanciales, abandonando el estilo por turnos de entregas ante-







***LIGHTNING RETURNS FF XIII* ROMPE** con muchas de las señas de la saga: los combates por turnos, la experiencia, minijuegos...



SÍ SEÑOR, LOS MODELITOS DE LIGHT llegan al surrealismo de un gorro que imita el pelo de Sazh, con chocobo incluido.



LOS COMBATES EN TIEMPO REAL pueden parecer una traición a la saga, pero son desafiantes y entretenidos.

Con el tiempo en los talones

Una de las novedades más llamativas es la existencia de un límite de tiempo para acabar la aventura. Disponemos de 13 días para salvar todas las almas que podamos antes del fin del mundo, así que no podemos perder demasiado el tiempo con "tontunas":



EL CICLO DÍA/NOCHE nos obliga a cumplir tareas en un determinado momento. Además, administrar bien el tiempo es clave para completar todas las misiones.



LOS DONES DIVINOS que la Diosa ha otorgado a Lightning le permiten ralentizar el tiempo durante los combates o incluso pararlo durante un rato mientras exploramos los escenarios.

2



3



¿LA REVOLUCIÓN FINAL?

Lightning Returns es una de las entregas más innovadoras en la historia de la saga. Introduce muchos cambios:

1. LA PROPUESTA CONTRARRELOJ, con solo 13 días para el fin y ciclo día/noche, por primera vez en la saga, nos obliga a centrarnos en la misión.

2. LOS COMBATES EN TIEMPO REAL son todo un "shock" para los fans de la saga. Tenemos que pulsar los botones como en un juego de acción.

3. LA LIBERTAD PARA EXPLORAR que queríamos, es una realidad. Completamos misiones en el orden que prefiramos.



riores. Para realizar las distintas acciones tenemos que pulsar los botones, a los que previamente hemos asignado distintas habilidades. En realidad, todavía tenemos una barra que se va gastando al usar los distintos ataques y habilidades, por lo que tenemos que esperar un tiempo determinado antes de volver a usarlas, dejando cierto regusto clásico de *Final Fantasy*. En general, la dificultad de las peleas es mucho mayor que en anteriores entregas y eso es algo bueno viendo lo facilones y repetitivos que eran los combates de algunas entregas pasadas.

El sistema de roles que vivimos en entregas anteriores ha sido sustituido por el uso de trajes (algo parecido a lo que vimos en *FF X-2*). Cada traje, además de ser muy mono, está especializado en magias de fuego, ataques físicos, protección... y viene con alguna habilidad que no podemos cambiar. En la práctica es un calco de los roles del *XIII* original, aunque cambiando de trajes, por lo que no encontramos una verdadera novedad jugable en este sentido. Sorprendentemente, no subimos de nivel con la experiencia que obtenemos al derrotar monstruos, sencillamente porque no existe experiencia. Ganando combates recibimos materiales para mejorar el equipo, dinero ▶▶

Final Fantasy se pasa a la acción

Otro cambio con el que Square Enix nos deja con el culo torcido. Se acabaron los combates contemplativos o las largas escenas de invocación, lo que vale es la acción:



EL TEMPO con el que pulsamos los botones para cubrirnos, esquivar o atacar es la clave del éxito durante los combates.



ASIGNAMOS LAS HABILIDADES a cada uno de los botones del pad. El tiempo de elegir comandos llega a su fin.



SI NOS QUEDAMOS EMBOBADOS sin hacer nada, lo único que conseguiremos es que Lightning tenga que tirar de lázaro.



ALGUNAS HABILIDADES desatan un poderoso combo automático, como la andanada, una gran somanta de golpes.



LOS ESCENARIOS ESTÁN ABIERTOS, salvo alguna zona que solo es diurna o nocturna, para explorarlos con total libertad.



LOS MONSTRUOS ESTÁN LIMITADOS y podemos llegar a extinguirlos acabando con el último espécimen de cada raza.



¿HAY ALGO MÁS KUPÓ QUE UN MOGURI saltando a nuestros brazos con lágrimas en los ojos y a cámara lenta? ¡No creo!



LA DISCRONÍA nos permite ralentizar el tiempo en los combates para atizar como locos a nuestros rivales.



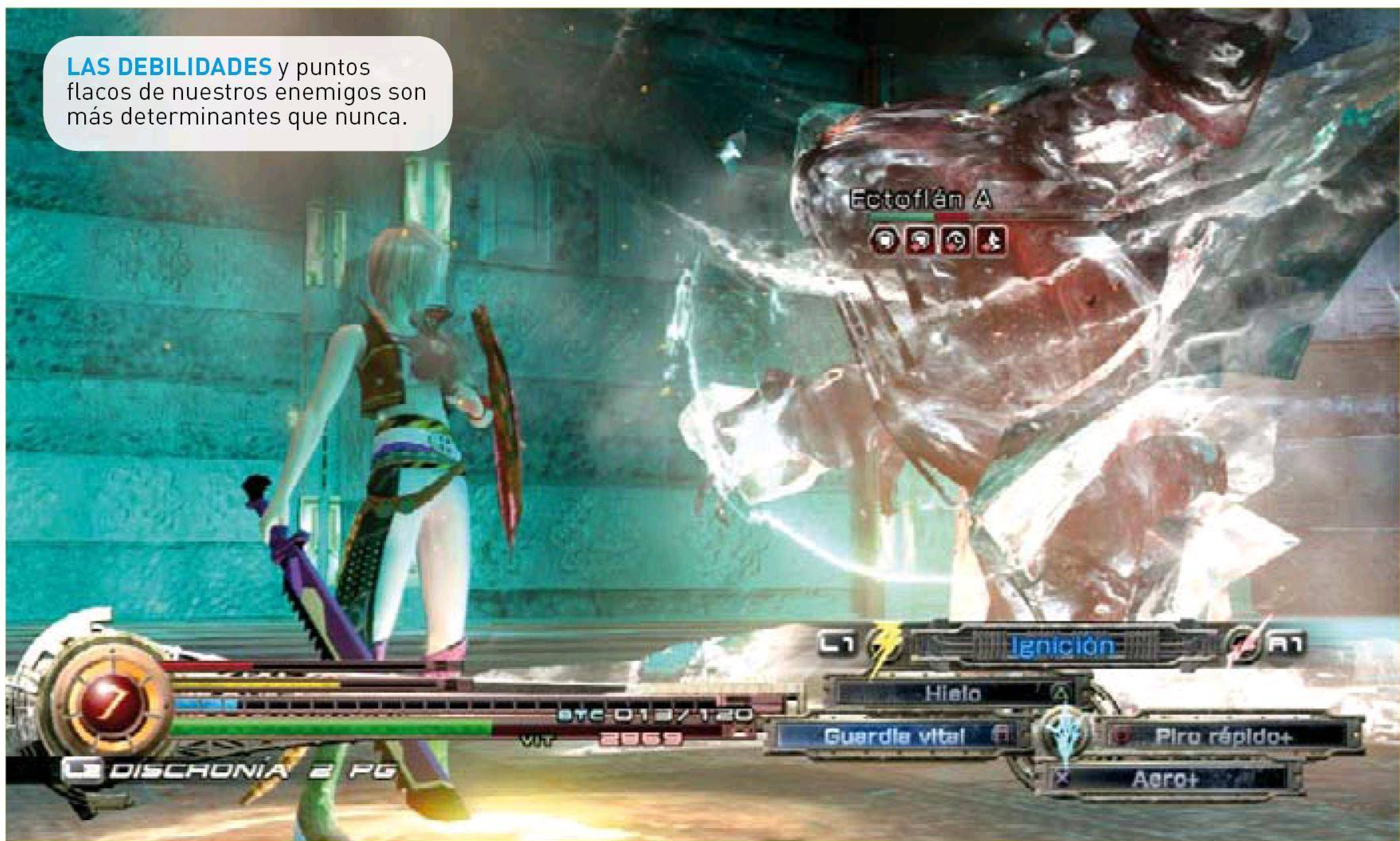
Lightning

Lightning despierta del sueño en el que pasó *FF XIII-2* con una misión: salvar almas antes del fin del mundo. ¡Menuda papeleta!

▶▶ y habilidades con las que equipar a Lightning.

Para mejorar los parámetros, como el ataque, la vitalidad... tenemos que completar misiones. Pero lo peor no es eso, sino que, dado que cada misión tiene su recompensa, la mejora es completamente automática y lineal, sin darnos ninguna opción para mejorar los atributos de Lightning que prefiramos. Eso sí, en cuanto a habilidades y equipo, las opciones son brutales. Podemos equiparnos con las habilidades que prefiramos y con montones de accesorios que modifican, en cierto modo, el estilo de juego, como hacer que drenemos energía con los ataques o subir las opciones de aturdir al enemigo.

➔LA LIBERTAD PARA EXPLORAR desde el principio de la aventura y completar misiones en el orden que queramos sí que nos ha gustado, y mucho. La cantidad de misiones secundarias es mucho



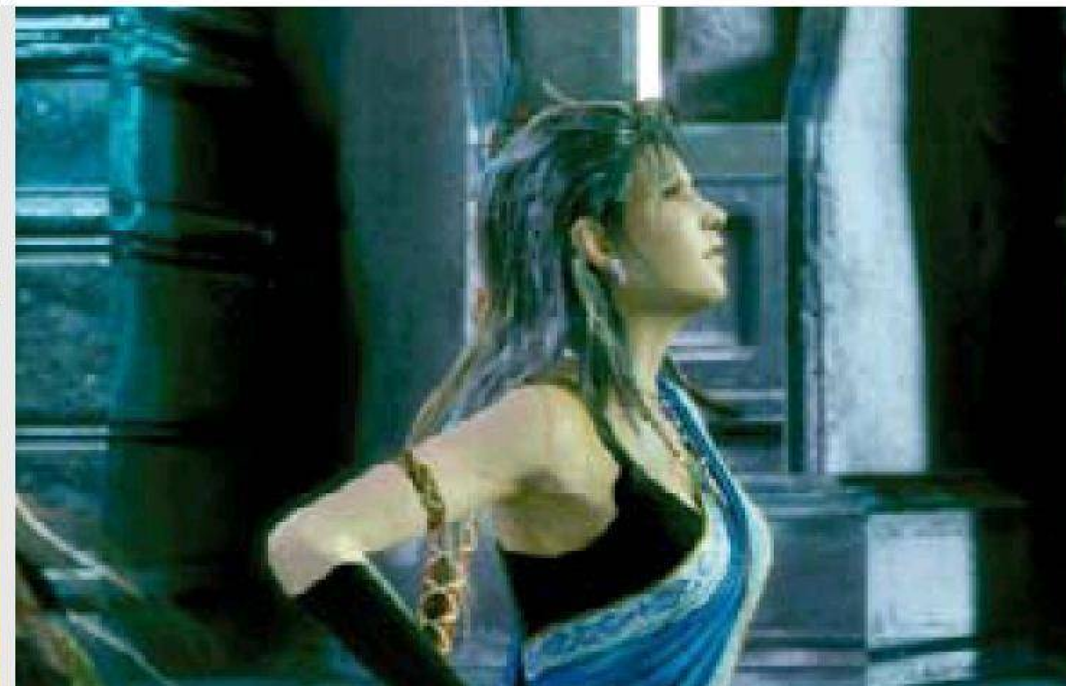
LAS DEBILIDADES y puntos flacos de nuestros enemigos son más determinantes que nunca.





■ INTRODUCE NOVEDADES INTERESANTES, PERO NO TIENE LA AMBICIÓN DE LA SAGA ■





LA TRAMA nos invita a salvar todas las almas que podamos antes del fin del mundo (izq.) e incluso nos ayudan viejos amigos (derecha).

Lightning es una "fashion victim"

Puede que eso de estar cambiando constantemente de trapitos parezca una frivolidad propia del mundo de la moda, pero en realidad, son indispensables para la batalla, ya que cada traje tiene asociadas distintas habilidades y cuenta con sus puntos fuertes de cara a las peleas, como mejorar los ataques físicos, las magias de hielo, aturdir a los enemigos... Por eso, la moda me vuelve loca:



EL INTERCAMBIO DE TRAJES es la clave de la victoria. Hay veces que es mejor un traje protector, uno atacante, para aturdir...



CADA TRAJE tiene sus puntos fuertes e incluso nos puede otorgar mejoras, como drenar vida al atacar, aturdir más...



SI NO TE GUSTA EL DISEÑO de alguno de los trajes siempre puedes cambiarle los colores para personalizarlo a tu gusto.

mayor que en entregas previas, pero se repiten: matar a un bicho, recuperar un objeto perdido o hacer de mensajero.

El apartado técnico se ha quedado anticuado, con fallos de popping y falta de detalle en los escenarios. *Lightning Returns* es una de las entregas más innovadoras y tiene elementos interesantes, pero la mecánica contrarreloj es insulsa y parece que ha perdido la ambición de ser un juego sobresaliente.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El sistema de combates** es el más desafiante de la saga en años.

■ **La libertad** para explorar cualquier escenario desde el principio del juego.

Lo peor

■ **La falta de ambición** si lo comparamos con las entregas clásicas de la saga.

■ **Que no tenga minijuegos** es un error imperdonable en la saga.

Alternativas

• ***FF XIII* y *FF XIII-2*** son las entregas previas de esta trilogía. Cambian mucho, pero comparten universo.

• ***Ni no Kuni*** es uno de los grandes del rol al estilo de los *Final Fantasy* de toda la vida.

■ **GRÁFICOS** Parecen más descuidados que en *FF XIII*, con fallos de popping.	80
■ **SONIDO** La música es parecida a la de entregas previas y las voces están en inglés.	82
■ **DURACIÓN** Entre 35-40 horas para acabar la aventura, y tiene modo partida+.	86
■ **DIVERSIÓN** Sus nuevos combates enganchan, pero el resto es muy común.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

Valoración

La libertad para explorar es un acierto. Los combates, pese a lo sacrílego de su propuesta, son lo mejor del juego, pero falla la insulsa trama y la ausencia de minijuegos y de la ambición que tenían las entregas "grandes" de la saga.

18 ■ Aventura ■ Eidos Montreal (Square Enix) ■ Un jugador ■ Castellano ■ 59,95 € ■ 28 de febrero ■ Contenido:

El ladrón de guante negro vuelve desde el pasado en todo su esplendor

THIEF


1

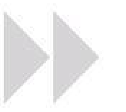
El robo está tipificado como delito en el código penal, pero a Garrett poco le importa lo que diga la ley. No hay ningún objeto de valor en la Ciudad que se escape a sus silenciosas manos.

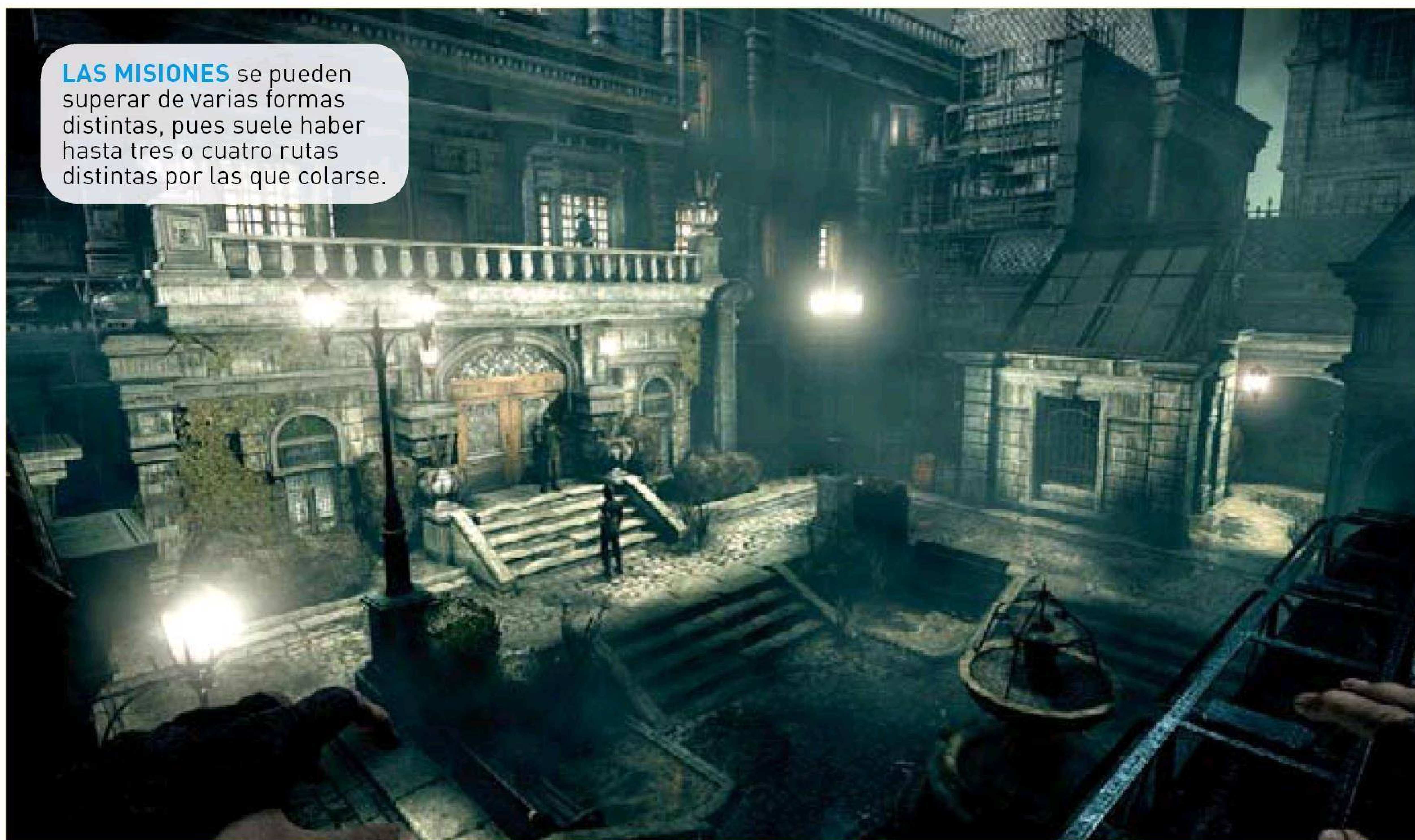
■ **EL MILAGRO DE LA RESURRECCIÓN** es la especialidad de Eidos Montreal. Tras el genial reseteo que fue *Deus Ex Human Revolution*, el estudio canadiense ha vuelto a hacer lo propio con *Thief*, una saga histórica de PC que llevaba una década en el más absoluto barbecho.

El juego nos pone en la piel de Garrett, un ladrón de postín que tiene su ámbito de actuación en la Ciudad, un lugar mortecino lleno de corrupción y enfermedad. Tras un hurto fallido, en el que perece una de sus mejores amigas, el maestro ladrón se ve envuelto en medio de una creciente guerra entre el regente de la Ciudad, el barón Elias Northcrest y los Grabados, una facción rebelde del hastiado pueblo. Mientras sigue tramando sus expolios, Garrett se ve inmerso en una investigación acerca de la energía primigenia, una misteriosa sustancia que resulta ser el epicentro del argumento.

➔ **EL GÉNERO AVENTURERO** es muy polivalente, pero, cada vez más se tiende a reducirlo a su vertiente más frenética y desquiciada. Eso no sucede en *Thief*, un juego de la vieja escuela en el que la acción es lo de menos, hasta el punto de que se la aparta a un lugar muy secundario de la ecuación. El sigilo es el tuétano de la aventura,







LAS MISIONES se pueden superar de varias formas distintas, pues suele haber hasta tres o cuatro rutas distintas por las que colarse.



EL PARKOUR está muy presente: podemos correr, escalar, deslizarnos por el suelo, trepar por cuerdas, saltar...



FORZAR CERRADURAS es muy frecuente. Para ello, hay que rotar el joystick hasta dar con el punto exacto de los pernos.

Fraguando la gran rebelión

El juego se desarrolla en la Ciudad, una pequeña urbe en decadencia, por culpa del barón que la gobierna y de la tenebra, una creciente enfermedad que está diezmando a la población. Sin embargo, hay rebeldes dispuestos a acabar con esas lacras y a ayudarnos:



BASSO es nuestro principal socio. Además de las misiones principales, nos ofrece una treintena de robos secundarios que alargan la vida útil del juego.



ORIÓN es el líder de los Grabados, nombre con el que se conoce a la facción de los ciudadanos rebeldes de la Ciudad. Es un personaje esencial en el devenir de la historia.

2



3



MANUAL PARA SER LA SOMBRA

El sigilo y los movimientos calmados son la base del juego, junto con la ocultación en las zonas oscuras:

1. SI ESTAMOS EN "LO NEGRO", los guardias no nos ven. Un indicador muestra en todo momento si somos visibles o no.

2. PODEMOS ESPIAR las rutas de los enemigos, que son automáticas, asomando la cabeza por las esquinas para así trazar mentalmente un camino.

3. EL ENTORNO puede delatar nuestra presencia: hay perros que ladran, loros que se alborotan, cristales rotos que podemos pisar, tormentas que pueden iluminar el lugar donde estemos...

de modo que la clave para superar las misiones es pasar desapercibido, ya sea yendo por las sombras como un fantasma o abordando a los guardias por la espalda para noquearlos y arrastrar sus cuerpos para que nadie los vea.

La cámara se sitúa en primera persona y el control, con muchos elementos de "parkour" incorporados, es tremendamente fluido. Lo mejor es que los escenarios rezuman vida y condicionan la infiltración. No es ya solo que haya que pensar la forma de alcanzar un determinado tejado o una ventana aparentemente inalcanzable, sino que hay múltiples elementos que pueden jugar un gran papel, tanto a favor como en contra: velas que podemos apagar, cristales rotos y jarrones que pueden atraer a los guardias si los pisamos sin querer, animales que se alborotan si nos ven... Hay que pensarse las estrategias

Garrett

El protagonista del juego es un maestro del robo, pero no le gusta herir a nadie, a menos que sea inevitable. Su amiga Erin no comparte esa visión.



Los utensilios del buen ladrón

Thief se presta poco a la acción gratuita, así que, al margen de la porra y el arco, ofrece pocas armas. Sí hay un buhonero que nos vende (a precio de oro) algunos objetos y mejoras:



HERRAMIENTAS. Hay una llave inglesa, una cuchilla y unas tenazas, que ayudan a obtener determinados coleccionables.



MEJORAS. Podemos mejorar las armas y el equipamiento, lo que repercute positivamente en las opciones para infiltrarse.



RECURSOS. Se pueden adquirir todo tipo de consumibles: comida para curarse, amapolas, flechas, bombas cegadoras...



UNA PORRA nos permite hacer ataques físicos, pero es poco contundente. Si hay más de dos enemigos, estamos muertos.



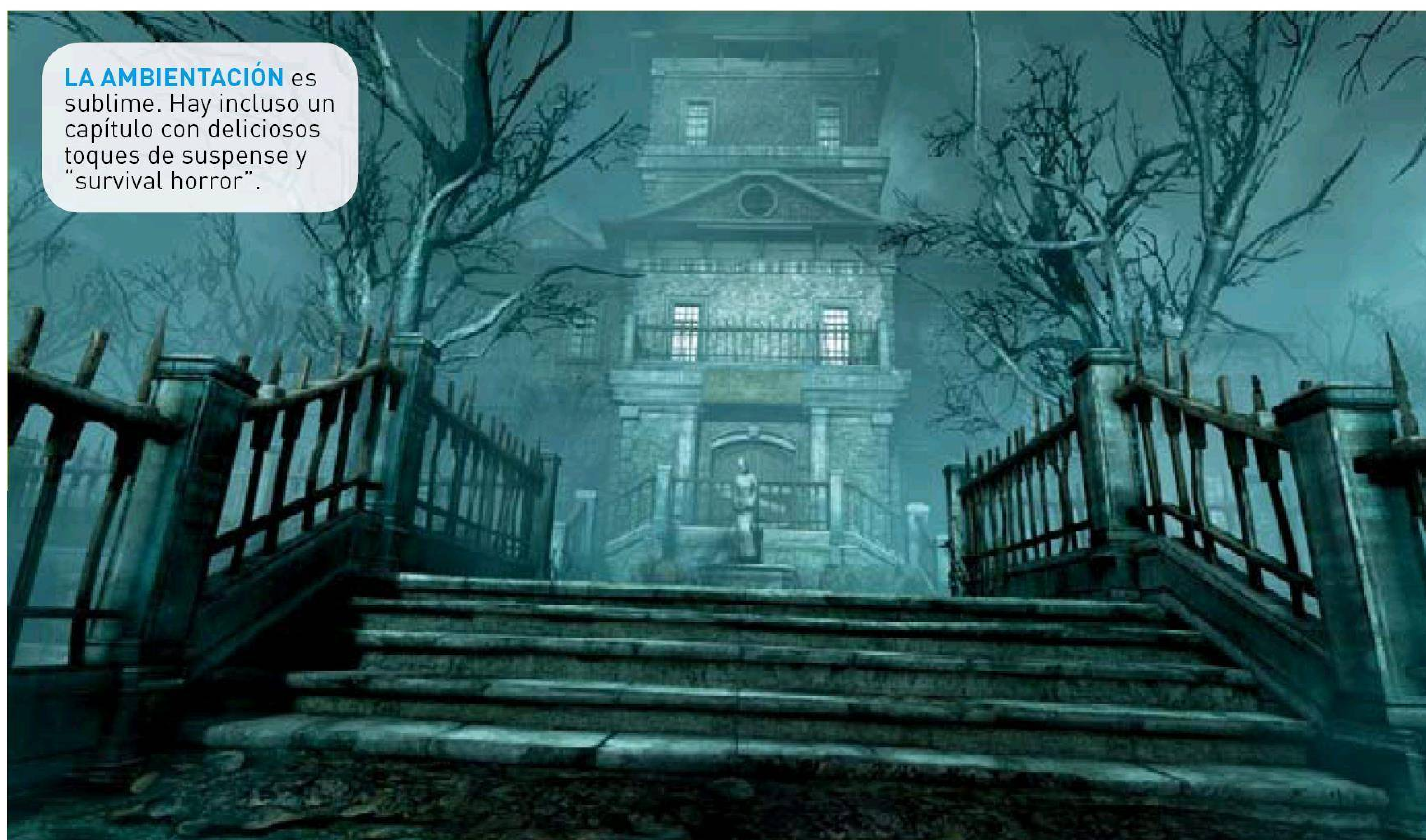
HAY VARIOS PUZLES, la mayoría consistentes en desplazar mecanismos hasta encajarlos de una forma determinada.



LA CONCENTRACIÓN es una especie de visión de detective que, si se activa, permite vislumbrar interruptores ocultos.



AL FINAL DE CADA CAPÍTULO, recibimos una calificación (fantasma, oportunista o depredador) que depende del estilo.



LA AMBIENTACIÓN es sublime. Hay incluso un capítulo con deliciosos toques de suspense y "survival horror".

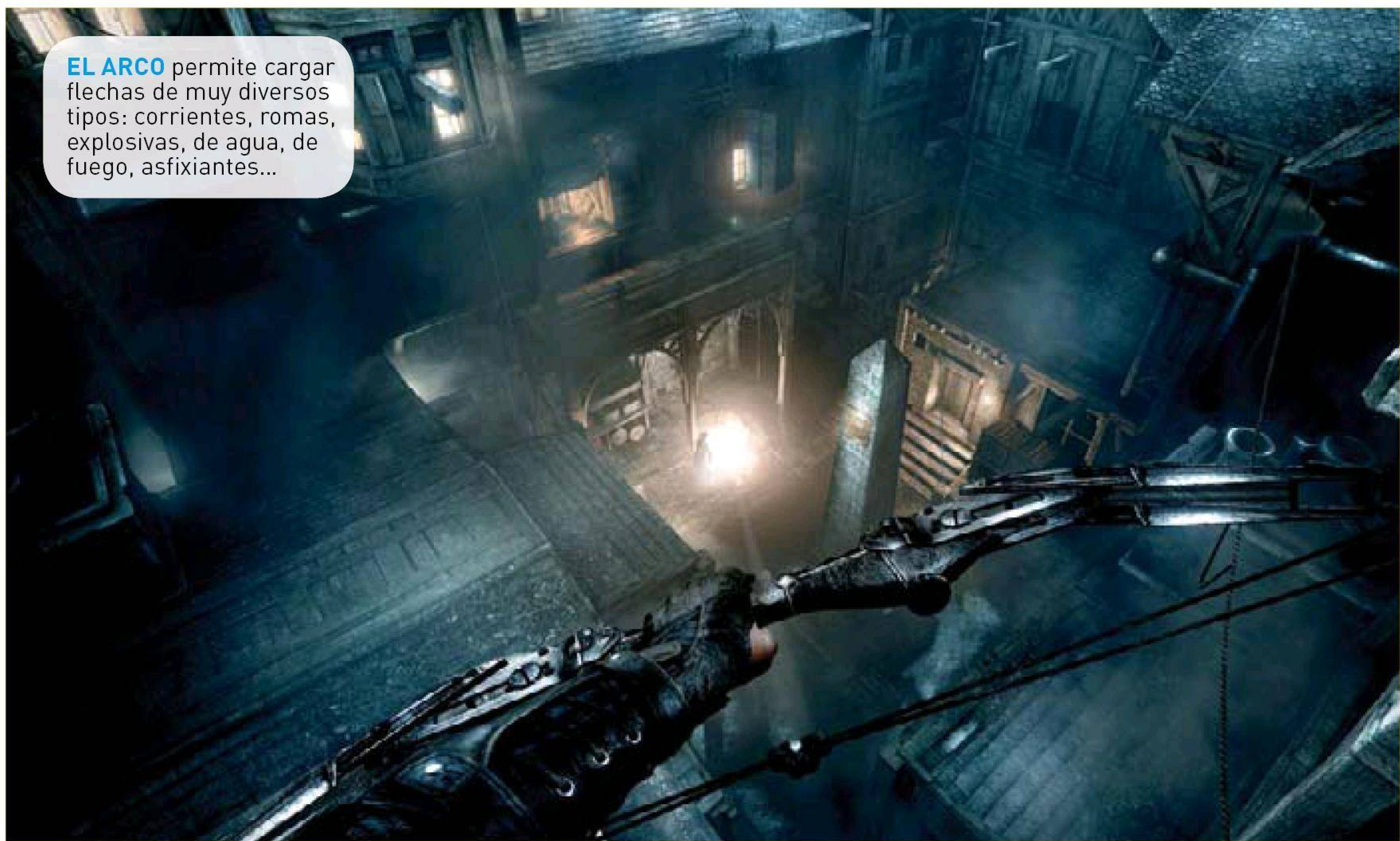


para salir airoso, y la enorme variedad no tiene parangón.

LA AVENTURA consta de un prólogo y ocho capítulos. La duración puede oscilar, pero lo mínimo son diez horas, suponiendo que vayamos al grano y no nos paremos a robar todo lo que hay por los escenarios, algo que merece la pena. Aunque el tramo final es un poco atropellado, los dos primeros tercios del desarrollo son un alarde de variedad y diversión. A eso hay que añadir una treintena de misiones secundarias, la posibilidad de rejugar los capítulos para obtener mejores puntuaciones y las decenas de objetos coleccionables. Además, hay un modo Desafío, con marcadores online, en el que el objetivo es obtener la mayor puntuación posible.

Los niveles son lineales, pero hay que darle al coco, pues las entradas no siempre se aprecian a primera vista. En cuanto a la IA, es muy consistente, aunque a veces falla, por ejemplo, cuando estamos en la sombra y pasa un guardia de frente.

EL APARTADO TÉCNICO está basado en el motor Unreal 3. Nosotros hemos podido probar la versión de PS4 (desconocemos cómo rinde la de PS3-360) y todo va muy fluido, con una iluminación asombrosa, que incluso afecta al desarrollo (por ejemplo, el rayo de una tormenta o la luz



EL ARCO permite cargar flechas de muy diversos tipos: corrientes, romas, explosivas, de agua, de fuego, asfixiantes...





■ ES UN JUEGO DE LA VIEJA ESCUELA, EN EL QUE LA ACCIÓN ES LO DE MENOS ■





LA ILUMINACIÓN es la estrella indiscutible del apartado gráfico. Los contrastes de luz y sombra son dignos de la nueva generación y repercuten en el desarrollo.

Completando la mejor colección

Como no podía ser menos en un juego cuyo protagonista es un amante de lo ajeno, hay decenas de coleccionables desperdigados por los escenarios. Por un lado, hay 208 documentos, que dan detalles argumentales y datos sobre lo que se cuece en la Ciudad, así como pistas sobre cómo llegar a algunos botines. Por otro lado, hay más de medio centenar de reliquias, de todo tipo:



JOYAS. Hay diversos tipos de broches, anillos y colgantes que se pueden encontrar en cualquier recoveco de la Ciudad.



PLACAS HISTÓRICAS. Con ayuda de un destornillador, podemos sustraer las placas que presiden algunos emplazamientos.



CUADROS. Si tenemos una cuchilla, podemos rajar una docena de lienzos y llevarlos a nuestra guarida, para decorarla.

de una vela pueden delatarnos). La calidad de los vídeos no destaca particularmente, pero al menos vemos al protagonista, algo que no siempre sucede en los juegos en primera persona. En cuanto al doblaje al español, es para quitarse el sombrero.

Robar no es algo de lo que enorgullecerse, pero si lo hace Garrett, la cosa cambia. Sin hacer ruido, *Thief* se ha convertido en uno de los grandes de la nueva generación. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El desarrollo** ofrece un control fluido y múltiples detalles condicionantes.

■ **La Ciudad** cuenta con unas ubicaciones variadas y una estética deliciosa.

Lo peor

■ **Los tiempos de carga** entre secciones o al morir son más que considerables.

■ **La IA** tiene algún momento esporádico de "ceguera", ligado a los escondites en la sombra.

Alternativas

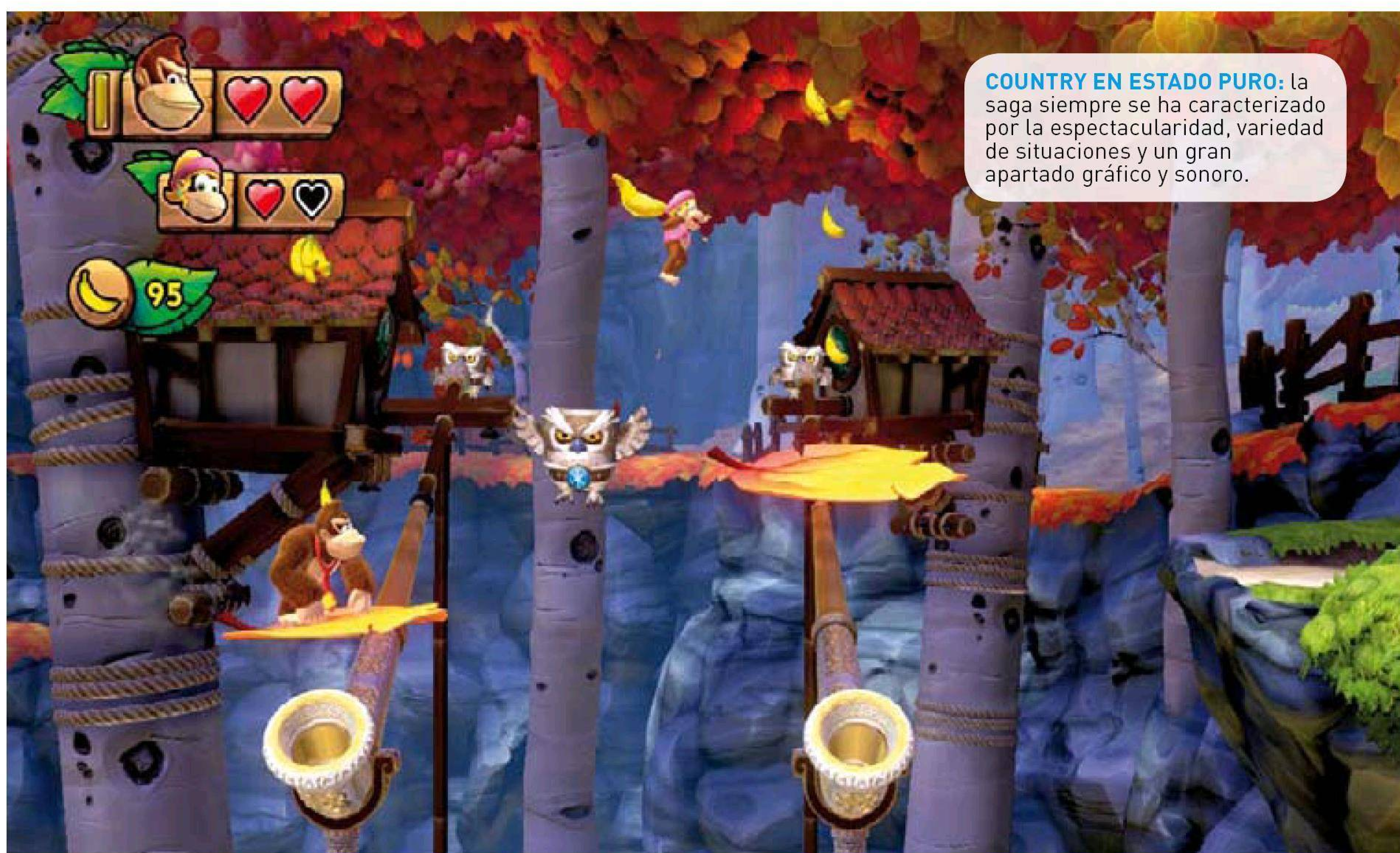
• **Dishonored** es lo más parecido que existe a *Thief*, por desarrollo sigiloso y por estética.
• **Metal Gear HD Collection,** con sus tres increíbles juegos, es un compendio de infiltración imprescindible.

■ **GRÁFICOS** La iluminación es sublime. La gente corriente tiene modelados clónicos.	88
■ **SONIDO** La música no destaca, pero el doblaje está lleno de voces reconocibles.	90
■ **DURACIÓN** La historia dura unas 10-15 horas, y hay muchas misiones secundarias.	86
■ **DIVERSIÓN** El desarrollo de sigilo casa de maravilla con un control realmente fluido.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

Thief se aleja del ritmo frenético habitual del género aventurero para ofrecer una experiencia tan fresca como inmersiva. Como ya hizo con *Deus Ex*, Eidos Montreal vuelve a demostrar su buen tino para resetear sagas de renombre.

3 ■ Plataformas ■ Retro Studios ■ 1-2 jugadores ■ Castellano ■ 49,95 € ■ 21 de febrero



COUNTRY EN ESTADO PURO: la saga siempre se ha caracterizado por la espectacularidad, variedad de situaciones y un gran apartado gráfico y sonoro.

Si tienes mono de plataformas...

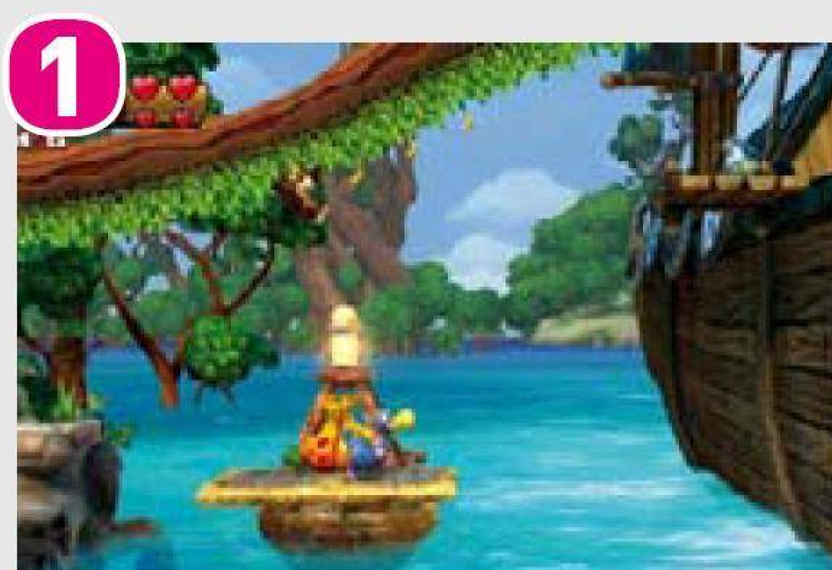
DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

Retro Studios sigue haciendo actual "lo retro": Donkey y familia regresan con una secuela espectacular.

■ **DONKEY VUELVE** para complicarle las cosas a Mario. Pero no a base de barrilazos, sino disputándole el trono de las plataformas 2D en Wii U con la secuela de *DKC Returns*. *Tropical Freeze* comparte su "kongcepto": un plataformas con situaciones límite y ritmo ágil como un mono. O como varios: Donkey se trae a Diddy, Dixie y al viejales de Cranky como ayudantes, o como héroes controlables en el cooperativo a dobles.

SI JUGAMOS EN SOLITARIO siempre manejamos a Donkey y, cuando liberamos a otro Kong, este se sube a nuestra espalda y nos otorga salud extra y nuevas habilidades de salto, que vendrán muy bien para alcanzar determinadas zonas o rutas alternativas. También ejecutamos en tándem una nueva técnica llamada Kong-fu, que convierte en objetos a todos los enemigos en pantalla.

Ayuda clave para conseguir atravesar 5 islas y regresar a la Isla de Donkey Kong, que ha sido tomada (y congelada) por los invasores, una banda vikinga. En total son 57 niveles con una gran variedad de situaciones, como escapar de un tornado que lo arrasa todo, superar un laberinto submarino, volar en barril cohete o escapar en vagoneta de las le-







SALVAJE HUIDA HACIA DELANTE

Retro Studios ha optado por coger las mecánicas base de *Donkey Kong Country Returns* para Wii y hacer de *Tropical Freeze* un "más y mejor", sin ser rompedor pero potenciándolo en muchos aspectos.

1. RITMO SALVAJE. El origen animal de los Kong se nota en su agilidad: saltan, ruedan, trepan, se balancean en lianas, cogen y lanzan objetos y enemigos, aporrean el suelo para revelar secretos...

2. SITUACIONES LÍMITE. Cada nivel introduce elementos de lo más variado: enemigos gigantes que nos persiguen, escenarios que se destruyen a nuestro paso.... No es un plataformas precisamente fácil.

3. GUIÑOS A LOS CLÁSICOS. Regresan las fases submarinas, los niveles en vagoneta y barril cohete, el rinoceronte Rambi como animal amigo, el genial David Wise como compositor... puro Kong, más espectacular que nunca.

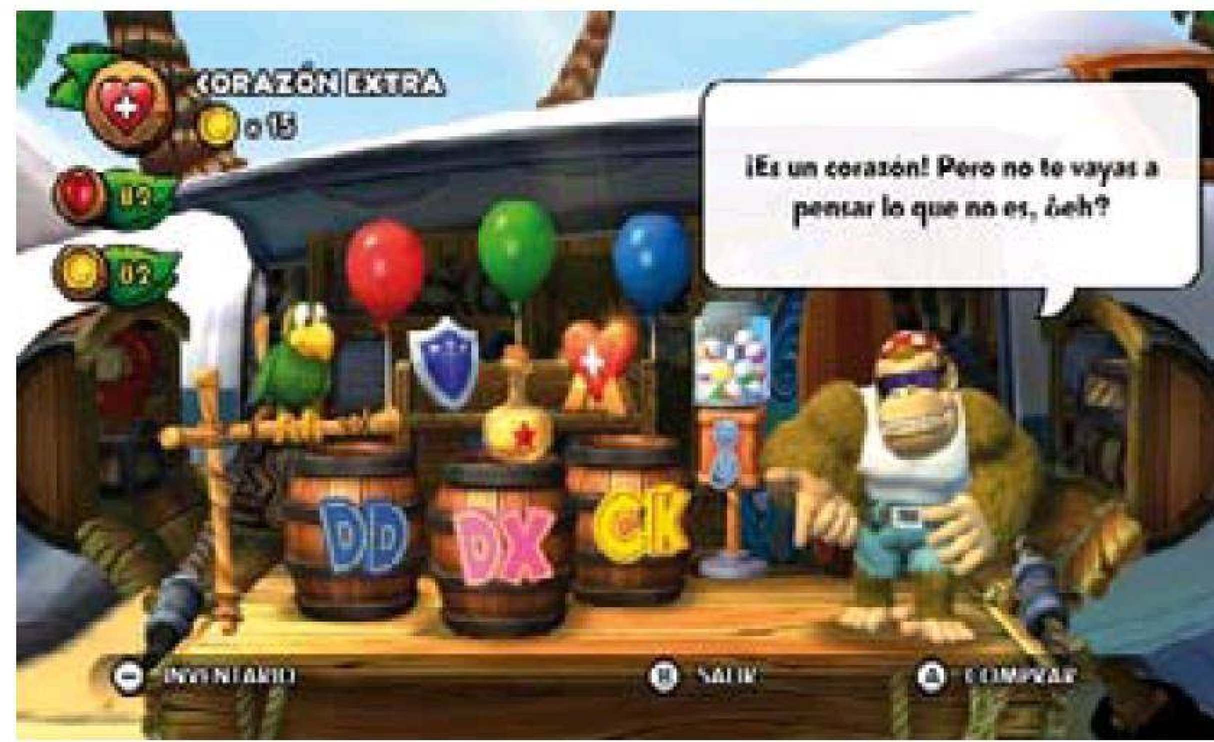
Donkey Kong

El gorila puso nombre al primer gran clásico de Nintendo, en 1981. Rare y ahora Retro le han hecho protagonista.





LOS INVASORES más fuertes atacan al final de cada mundo. Son Jefes más variados y retadores que los de *DKC Returns*.



EN LA TIENDA que ahora regenta Funky usamos monedas para comprar vidas extra, pociones de invencibilidad...

Buenas "kongpañías"

Donkey cuenta con sus amigos: Diddy regresa desde *Returns*, y se incorporan Dixie y Cranky. Están dentro de barriles con sus iniciales (en algunos elegimos qué compañero queremos que salga) y aportan habilidades. Todos son controlables por el segundo jugador en el modo cooperativo.



DIDDY Y DIXIE son de gran ayuda a la hora de calcular bien los aterrizajes tras un salto o llegar a plataformas lejanas.



CRANKY puede usar su bastón para rebotar y atravesar zonas con pinchos. Es el más apropiado para jugadores expertos.



BAJO EL AGUA el frenético ritmo del juego se relaja, pero hay que tener cuidado con el indicador de oxígeno y las criaturas acuáticas, claro.



MONOS CONTRA EL RELOJ Al completar cada nivel desbloqueamos la opción de rejugarlo en modo contrarreloj. Esta vez se añade la opción de compartir online nuestros tiempos e incluso subir o ver videos de las mejores partidas. Se avecinan piques...





tales cuchillas de un aserradero.

La dificultad está más equilibrada que en *Returns* y el juego es más espectacular gracias a los gráficos HD y los nuevos juegos de cámara. Y la banda sonora es fantástica, a la altura de la trilogía de SNES, gracias al retorno de su compositor, David Wise. Vamos, que *Tropical Freeze* no deja frío: junta lo mejor de la saga en un plataformas que hará aporrearse el pecho de emoción a los amantes del género. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La variedad:** cada nivel presenta situaciones distintas y muy espectaculares.
- **La banda sonora,** extensa y variada. David Wise ha vuelto a lo grande.

Lo peor

- **El motor gráfico** es el mismo de *DKC Returns* de Wii. A veces se notan sus orígenes.
- **El número de niveles** y mundos es algo inferior al de *DKC Returns.*

Alternativas

- **Rayman Legends.** Espectacular, variado y con multi a 4. Y bastante más fácil.
- **New Super Mario Bros. U.** Mario es garantía de buen plataformas, aunque con un desarrollo más clásico.

- **GRÁFICOS** Coge la base vista en Wii y la potencia en HD. El resultado es vistoso. **88**
- **SONIDO** Wise firma una de las mejores bandas sonoras de los últimos tiempos. **94**
- **DURACIÓN** Más de 10 horas para superar la historia. Y muchísimos secretos. **90**
- **DIVERSIÓN** Intenso, con situaciones que no dejan de sorprender, con cooperativo... **93**

PUNTUACIÓN FINAL 93

Valoración

Los *Donkey Kong Country* siempre se han caracterizado por su espectacularidad y variedad, y *Tropical Freeze* potencia una fórmula nada revolucionaria, pero infalible si te gustan las plataformas 2D... y los retos.

7

■ Aventura ■ Traveller's Tales (TT Games) ■ 1-2 jugadores
■ Castellano ■ 44,90 € ■ Ya disponible



LA ADAPTACIÓN a videojuego de La Lego Película sigue el mecanismo clásico: acción, saltos y alternancia de personajes con distintas habilidades.

Una pequeña gran aventura

LA LEGO PELÍCULA: EL VIDEOJUEGO

Después de probar suerte con franquicias como Star Wars o Batman, llega la hora de que LEGO cree sus propios héroes.

■ **LA TRAMA DE LA LEGO PELÍCULA: EL VIDEOJUEGO** es calcada a la del film: Emmet es una pieza obrera que de la noche a la mañana debe ser salvar el mundo del destructivo Mega Malo. La acción en tercera persona es el eje principal de esta aventura, que tampoco se olvida de introducir fases de puzzles, plataformas e incluso exploración.

El modo historia está formado por quince misiones en las cuales se pone a prueba nuestra destreza como Maestros Constructores. Para salir del paso creamos con las piezas LEGO que nos encontramos en cada escenario diferentes objetos que nos ayuden a superar los mil y un obstáculos que nos asaltan. Escaleras, pasarelas, armas... todo tiene cabida en este universo lleno de posibilidades.

→**ALGUNOS DE ESTOS ARTILUGIOS** no son tan fáciles de montar como parece, pues antes hay que encontrar los planos que andan esparcidos por los escenarios.

Aparte de a Emmet, vamos controlando a los otros protas de la peli y a más personajes (89 en total, muchos de ellos los compramos con las piezas que vamos recogiendo). Cada uno posee distintas habilidades, y para avanzar debemos alternar su uso.

Gráficamente el juego cumple con su cometido sin grandes alardes, la banda sonora es la







VIVE LA PELÍCULA EN TU CONSOLA

Ser El Especial no es fácil, y el pequeño Emmet lo sabe de sobra. Debemos ponernos en su plástica y amarilla piel para ayudarle en todo lo posible y de paso salvar al mundo del terrible Mega Malo.

1. DESCUBRE. Investiga cada zona con cuidado. En cualquier parte puede haber planos de construcciones necesarias para avanzar, o secretos coleccionables. Llegamos a ellos andando, en coche, nadando o a pie...

2. LUCHA. Los esbirros de Mega Malo nos acosan, por lo que debemos defendernos con lo que tengamos a mano.

3. ¡UNE PIEZAS! En algunos momentos parece que no tenemos salida, pero si miramos bien encontraremos piezas LEGO con las que construir algún mecanismo necesario.



Emmet

Es una pieza normal, pero le confunden con El Elegido para salvar el mundo. Le controlamos como le veis aquí y con diferentes disfraces, por ejemplo de cowboy o payaso.





GRACIAS AL MODO LIBRE podemos explorar cada reino LEGO, pequeñas zonas sandbox llenas de secretos.



LAS SECUENCIAS más importantes de la trama están narradas mediante escenas sacadas de la propia película.



EL CASTING DE PERSONAJES es maravilloso. A los protas de la peli se unen héroes de DC, personajes históricos, el Conde Drácula...

Construyendo, que es gerundio

Además de las típicas construcciones LEGO aptas para cualquier personaje, hay dos tipos especiales: las que solo pueden ensamblar los Maestros de la Construcción, y otras que solo pueden montar los obreros como Emmet si previamente hemos encontrados los planos.



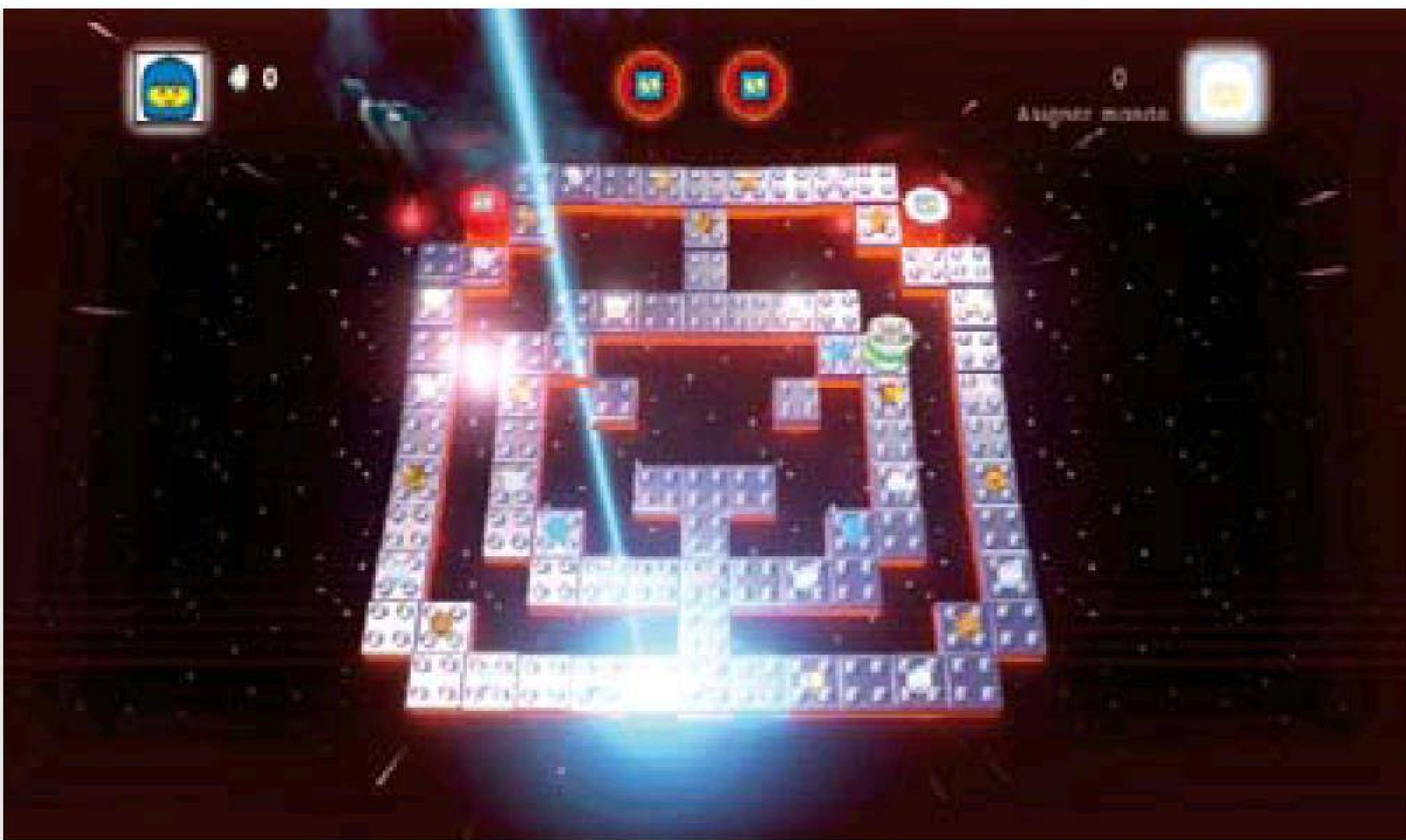
LAS ZONAS de color naranja son solo para los obreros que hayan encontrado los planos esparcidos por los escenarios.



MAESTROS CONSTRUCTORES: personajes capaces de montar construcciones especiales en puntos concretos del escenario.

EL NÚMERO TOTAL DE PERSONAJES que podemos manejar es de noventa. Cada uno de ellos posee diferentes habilidades necesarias a la hora de encontrar objetos o abrir puertas secretas. Por ejemplo, el mago Vitrubius crea pasarelas y pasa por ellas sin miedo, Benny piratea ordenadores...





de la peli y el juego llega doblado al castellano. Los escenarios, hechos con piezas de LEGO, son grandes, aunque los elementos lejanos muestran grandes dientes de sierra. Y cuidado con los bugs que hacen que un personaje se quede dando vueltas.

Pero estos pequeños fallos no impiden que el juego sea entretenido, que mole su surrealista plantel (desde Batman a Lincoln) y que se disfrute de lo lindo en modo cooperativo a dobles. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El buen humor** que desprende cada personaje, y lo bien animados que están.
- **El desarrollo** es muy variado, con situaciones nuevas cada poco tiempo.

Lo peor

- **Los gráficos** podrían estar mucho mejor, aunque los personajes molan.
- **Tiempos de carga** desesperantemente largos y algún "bug" suelto.

Alternativas

- **LEGO El Señor de los Anillos** La visión más fresca y divertida del universo creado por Tolkien
- **LEGO Harry Potter: Años 5-7** Dale su merecido a "quien no puede ser nombrado" y licénciate en Hogwarts.

GRÁFICOS Alegres y coloridos. Al fondo encontramos dientes de sierra.	79
SONIDO Melodías de la peli que cumplen, y buen doblaje al castellano.	80
DURACIÓN La historia se puede acabar en seis horas, pero tiene muchos secretos.	77
DIVERSIÓN Es variado y os picaréis para desbloquear personajes. A dobles es mejor.	84
PUNTUACIÓN FINAL	**78**

Valoración

Dirigido a un público más joven, el resto puede encontrar en este juego un complemento a la película lleno de momentos divertidos y entretenidos, aderezados con el buen humor made in LEGO. Risas aseguradas.







JUGABILIDAD INAZUMA

Rol y fútbol se dan la mano para formar una combinación llena de diversión y encanto.

1. EXPLORACIÓN. Las partes de exploración son puramente roleras, con montones de lugares en los que moverse y secretos por descubrir. La mayoría de escenarios ya estaban en las otras ediciones del juego, aunque hay algunos nuevos.

2. NARRATIVA. A medida que avancéis en el juego, hablaréis con otros personajes y presenciaréis vistosas escenas animadas dobladas al español. El desarrollo es prácticamente el mismo de las otras ediciones, junto a la nueva subtrama de Canon Evans y el Equipo Ogro.

3. PARTIDOS. Jugabilidad idéntica a la de Fuego Explosivo y Rayo Celeste. Controláis el movimiento de los jugadores con el stylus, y cuando dos jugadores rivales chocan el juego se detiene para que escojáis un comando. *Inazuma Eleven 3* aportó además tiros en cadena y supertácticas. Hay alrededor de 2200 jugadores reclutables, y más de 350 supertécnicas distintas.

7 ■ Rol / Fútbol ■ Level-5 ■ 1-4 jugadores ■ Castellano ■ 34,95 € ■ Ya disponible



EL EQUIPO OGRO es un nuevo y poderoso rival. La subtrama exclusiva de esta edición tiene más presencia que la de las otras.

Rol, fútbol y ogros en el tiempo

INAZUMA ELEVEN 3 LA AMENAZA DEL OGRO

Unos meses después de Fuego Explosivo y Rayo Celeste, llega la tercera y definitiva edición de *Inazuma Eleven 3*.

■ **EL INAZUMA JAPÓN** sueña con proclamarse campeón del mundo en el Fútbol Frontier Internacional, pero en esta nueva edición se encontrará también con unos tipos del futuro que se hacen llamar ogros, y que planean sabotear el campeonato para humillar públicamente al equipo de Mark y así cambiar el curso de la historia. Sin embargo, Canon Evans (bisnieto de Mark) también viaja a nuestra época para detener los disparatados planes del Equipo Ogro y así salvaguardar la historia y el legado de su antepasado. De esta manera, Canon Evans protagoniza secuencias exclusivas en esta edición (alguna de ellas jugable) y tiene su propia subtrama de un modo similar a Hector Helio en Fuego Explosivo y Paolo Bianchi en Rayo Celeste, aunque los tres jugadores son reclutables en las tres versiones.

➔ **SIN EMBARGO, EL EQUIPO OGRO Y CANON EVANS** no son las únicas novedades. El Monte Magnitud es ahora mucho más extenso, y en él encontraréis tanto al Dark Team como al Sky Team (en las otras versiones solo hay disponible uno de estos dos equipos).

Hay un nuevo modo llamado Torneo para crear torneos aleatorios y obtener jugosos premios al superarlos. Y además del centro de entrenamiento que ya había, ahora hay también uno nuevo y muy útil para subir niveles rápidamente. Por otra parte, se incluyen algunos escenarios explora-

Mark Evans

La trilogía del capitán del Raimon y del Inazuma Japón llega a su fin con este juego. Aunque seguirá apareciendo en los próximos *Inazuma*, cederá el protagonismo a Arion.





CANON EVANS, el bisnieto de Mark, viaja desde el futuro para detener los malvados planes del Equipo Ogro.



LOS JUGADORES DEL OGRO cuentan con supertécnicas completamente nuevas y muy poderosas.



TRAS PASAROS EL JUEGO podréis viajar al futuro con Mark y compañía para superar el desafío final contra el Ogro.



LOS PARTIDOS se juegan exactamente igual que en Fuego Explosivo y Rayo Celeste, con el stylus como herramienta.

Inazuma Eleven Go: el prólogo

Uno de los incentivos de esta nueva edición consiste en un prólogo jugable de *Inazuma Eleven Go*, la próxima entrega de la saga que iniciará una nueva trilogía creada específicamente para 3DS. Este prólogo dura unos 20 minutos, está realizado con los gráficos de *IE3* y se centra en el aspecto narrativo.



ARION SHERWIND, protagonista de Go, es jugable en este prólogo. Lo desbloqueareís tras pasaros la historia principal.



TRANSCURRE seis años después de *IE3* y cuatro años antes de Go, por lo que puede considerarse un puente entre las dos trilogías.

SU HISTORIA DURA MÁS DE 20 HORAS, Y SUS CONTENIDOS DAN PARA MÁS DE 100

OGROS DEL FUTURO. Un tal almirante Hillman es quien ordena la Operación Ogro para cambiar la historia y eliminar el fútbol. Parece ser descendiente de Seymour Hillman, el carismático entrenador del Raimon, aunque sus motivaciones son totalmente opuestas.

bles nuevos, entre ellos el mundo del futuro. E incluso podéis desbloquear un prólogo jugable de *Inazuma Eleven Go*. Por último, cabe recordar que esta edición es compatible con las otras para jugar partidos en conexión local, intercambiar jugadores y recibir datos de equipos por StreetPass. Además, incluye una Conexión especial Ogro para lograr ciertos jugadores y objetos de las otras ediciones. Es sin duda el mejor *Inazuma* hasta la fecha. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La edición más completa** de un juego que ya había conseguido cautivarnos.
- **Su diversión y duración** están al alcance de muy pocos juegos.

Lo peor

- **Es un remozado de DS,** por lo que no aprovecha del todo las capacidades de 3DS.
- **Sigue sin tener partidos online,** que aportarían mucho al juego.

Alternativas

- **Bravely Default.** Otro juegazo de rol, más tradicional pero con aire fresco.
- **Pokémon X/Y.** Tiene mecánicas similares, y en él reclutáis y combatís con criaturas en lugar de con futbolistas.

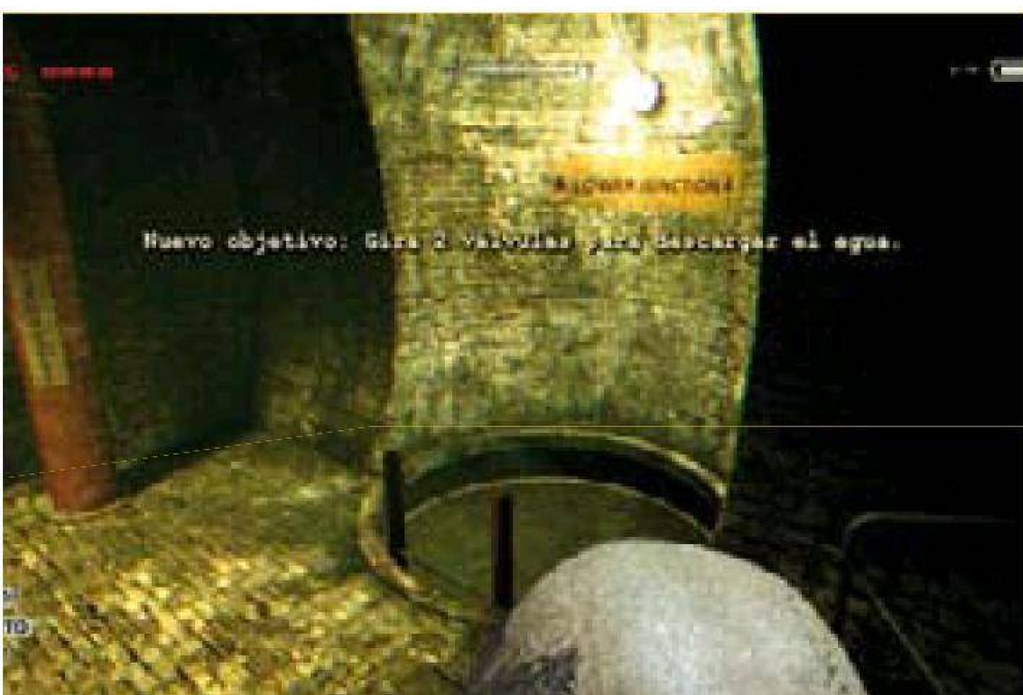
GRÁFICOS Es una adaptación ligeramente mejorada de un juego de DS.	59
SONIDO Melodías ya conocidas, unidas a un buen doblaje al español.	78
DURACIÓN Sus muchos contenidos pueden daros más de 100 horas de juego.	97
DIVERSIÓN Exquisita jugabilidad en los partidos, y elementos de rol muy acertados.	89
PUNTUACIÓN FINAL	**85**

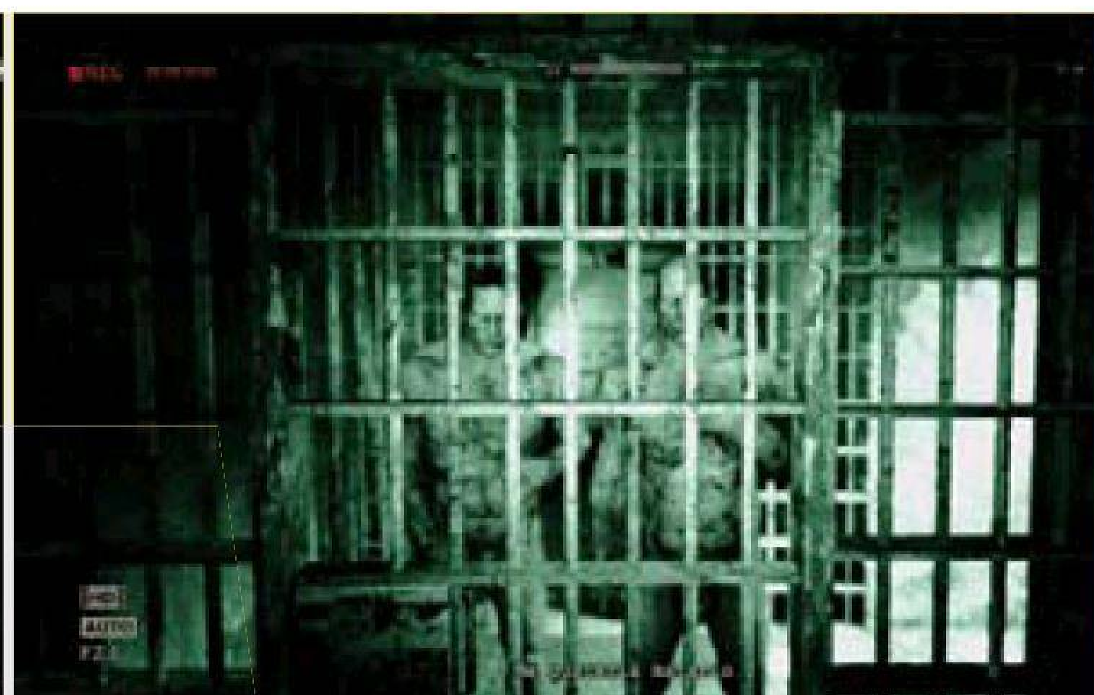
Valoración

Aunque el juego fue diseñado para DS (salió para esa consola en Japón) y técnicamente no aprovecha la potencia de 3DS, es increíblemente divertido y duradero. El broche de oro de la trilogía original de *Inazuma Eleven*.



LOS SUSTOS son numerosos en el juego y más de uno os hará lanzar un grito nervioso.







EL AMBIENTE es lúgubre y está plagado de momentos gore o diálogos que buscan ir aumentando la tensión. El héroe jadea cuando nota que algún loco se le acerca...



PS4 | 18 ■ Aventura ■ Red Barrels ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 19 €

OUTLAST

El verdadero terror no reside en disparar a los monstruos que te persiguen, sino en no tener ningún arma con la que defenderte.

■ **UN PERIODISTA** viaja a un sanatorio abandonado para investigar las torturas que allí tuvieron lugar. Mientras lo manejamos en perspectiva subjetiva, seremos protagonistas de una historia en la que se mezclan la locura, la violencia extrema y lo sobrenatural. El desarrollo es el propio de un "survival horror": hemos de explorar el edificio, resolver algunos puzles basados en objetos y sobrevivir a los enemigos que encontramos. El matiz está en que no podemos combatir, solo escondernos o despistar a los perseguidores, lo cual es angustioso y terrorífico. Tenemos una cámara de vídeo que nos sirve para grabar escenas clave o para orientarnos en la oscuridad con su luz infrarroja. ¡Pero ojo, esta gasta pilas! Así pues, buscar pilas nuevas, descubrir documentos misteriosos y, sobre todo, salir con vida del sanatorio, serán nuestros objetivos a cumplir en estas 5 horas de juego. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	82
■ DURACIÓN	69
■ DIVERSIÓN	87

Valoración La ambientación visual y sonora está a un gran nivel y de verdad transmite pavor. Si hubiera sido un poco más largo y variado...

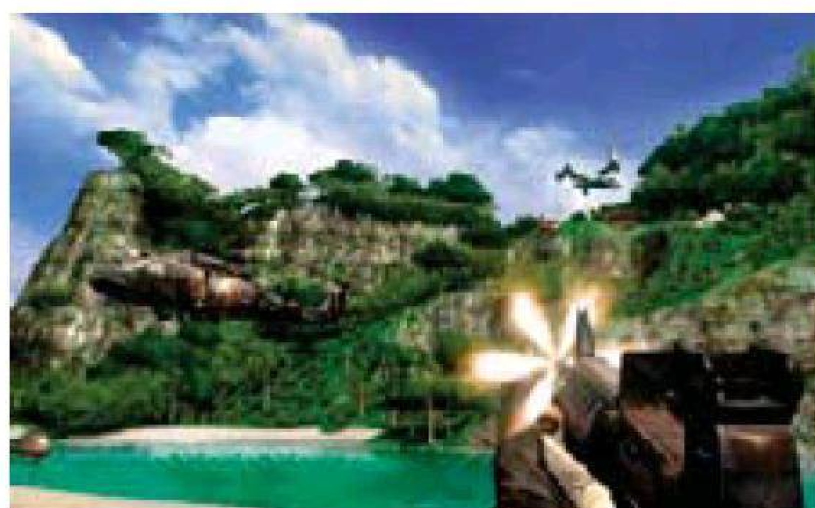
PUNTUACIÓN FINAL 82



PS3-360 | FAR CRY CLASSIC

16 ■Shooter ■Ubisoft ■1 jugador ■Castellano ■9,99 €

LA PRIMERA PARTE DE FAR CRY, que salió en 2004 para PC, llega ahora a consolas sin ningún tipo de cambio o añadido. A día de hoy sigue siendo un shooter bastante correcto, pero es cierto que no ha envejecido del todo bien y su desarrollo queda muy por debajo de otros títulos actuales. Además, técnicamente la adaptación es un tanto irregular y el juego acusa problemas como ralentizaciones, texturas de baja calidad o una reducida distancia de dibujado. Una pena, porque la nostalgia es evidente...



Valoración Una adaptación no demasiado cuidada de un shooter que fue lo más hace 10 años. Hoy, le pesa el tiempo. **70**

Xbox 360 | REKOIL LIBERATOR

16 ■Shooter ■505 Games ■Hasta 10 jugadores ■Castellano ■14,99 €

EN UN MUNDO DEVASTADO por una pandemia, hemos de elegir bando y lanzarnos a batallas en grupo al más puro estilo *Counter-Strike*. No hay modo Campaña, solo podemos competir en multijugador. Hay 10 mapas y 5 clases para elegir, además de opciones de personalización, pero todo lo demás invita a huir: es casi imposible encontrar jugadores, las armas apenas ofrecen matices entre sí y, para colmo, el lag está omnipresente. Ojo, que el fuego amigo puede hacer que vuestro pelotón os traiciones...



Valoración Un despropósito en materia gráfica, de control y desarrollo. Casi es mejor no hallar con quién jugar... **25**

PS3-PS4-ONE-360-PC | STRIDER

16 ■Acción ■Capcom ■1 jugador ■Castellano (textos) ■14,99 €

DOUBLE HELIX GAMES, el estudio que reseteó *Killer Instinct* hace solo un par de meses, vuelve a demostrar su buena mano para recuperar sagas del pasado y adaptarlas a los tiempos modernos. Protagonizado por un ninja llamado Hiryu, *Strider* es un juego de acción en 2D, en el que se combinan espadazos, saltos y escaladas por las paredes, con un delicioso aroma a la época de los 8 y los 16 bits: poderes que obtenemos poco a poco, jefes, dificultad considerable... El modo Historia dura 4 horas y hay dos modos de desafíos.



Valoración Una excelente puesta al día de un clásico de la era de las recreativas, aunque el precio es un poco elevado. **85**

Wii U | THE LOST LEVELS

3 ■Plataformas ■Nintendo ■1 ó 2 jugadores ■Inglés ■4,99 €

TRAS EL ÉXITO DE SUPER MARIO BROS. para NES se lanzó en Japón este juego (llamado allí *Super Mario Bros 2*), que mantenía el mismo desarrollo, pero lo volvía mucho más difícil: Luigi saltaba más pero era complicado de controlar, aparecían los champiñones venenosos, las plantas carnívoras eran más impredecibles... Ese juego no llegó a España hasta el recopilatorio *Super Mario All Stars* de Super Nintendo, pero ahora recibimos esta versión de NES en la Consola Virtual, con 1080p y salvado de partidas.



Valoración No es el mejor Mario y su dificultad puede desesperar, pero merece la pena por su rareza. **80**

Wii U
UNEPIC

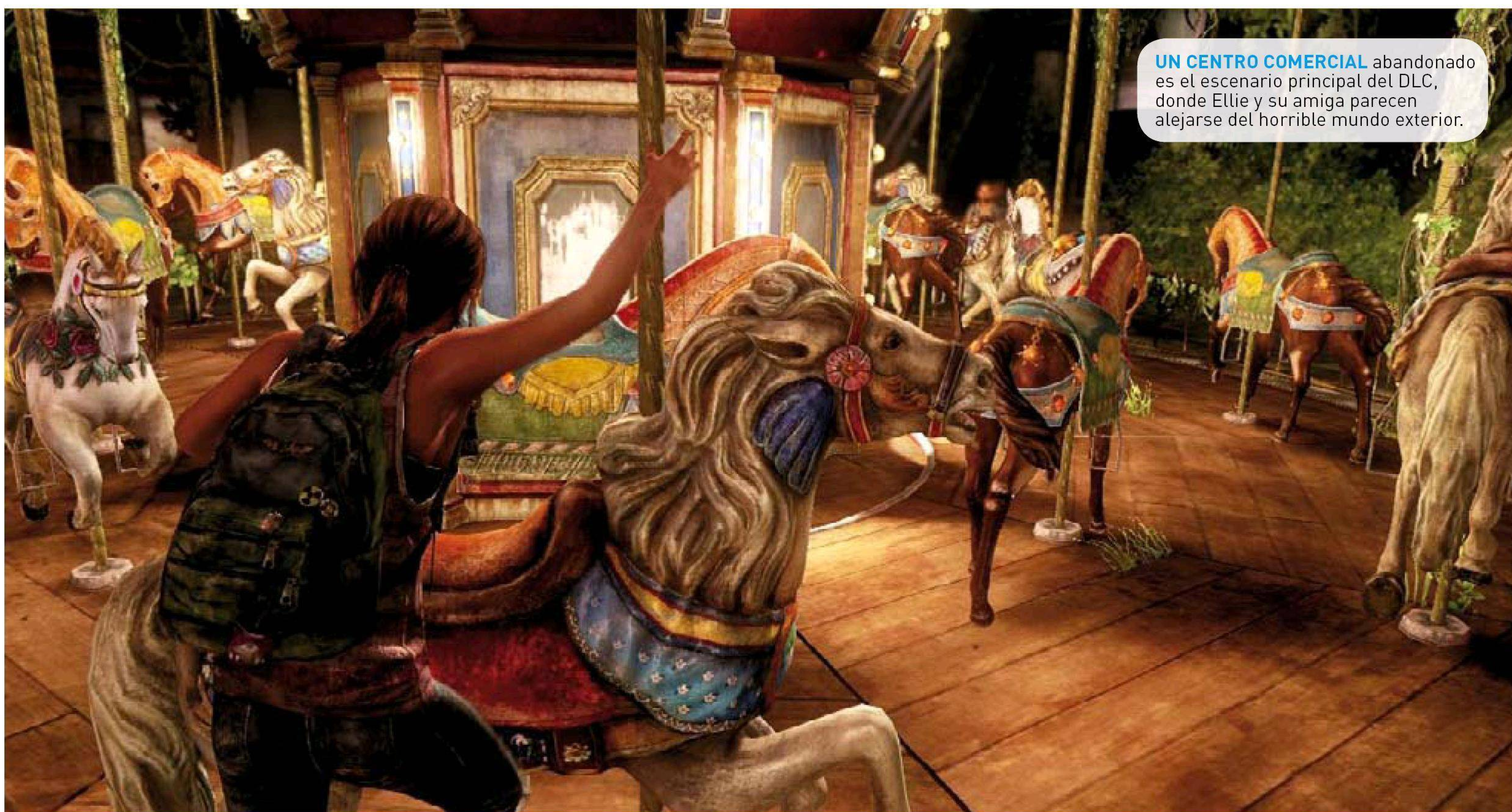
7 ■Acción ■EnjoyUp ■1 jugador ■Castellano ■9,99 €

DANI ES UN "FRIKAZO" que de golpe y porrazo es transportado a un mundo de fantasía. Convertido en un héroe improvisado, tendrá que superar 200 salas en las que domina la oscuridad. Usando su mechero y buscando los diferentes antorchas, debe iluminar todas las salas y encontrar las llaves que sigan abriendo el paso. Podemos ir subiendo de nivel para dominar nuevas armas y hechizos, aunque los combates son bastante simples en el fondo. Eso sí, también hay bastantes duelos con jefes finales. A la hora de ponerse a jugar, podemos hacerlo en la tele o en el GamePad, que nos añade varios atajos de control y la posibilidad de hacer zoom para ver mejor la opción.



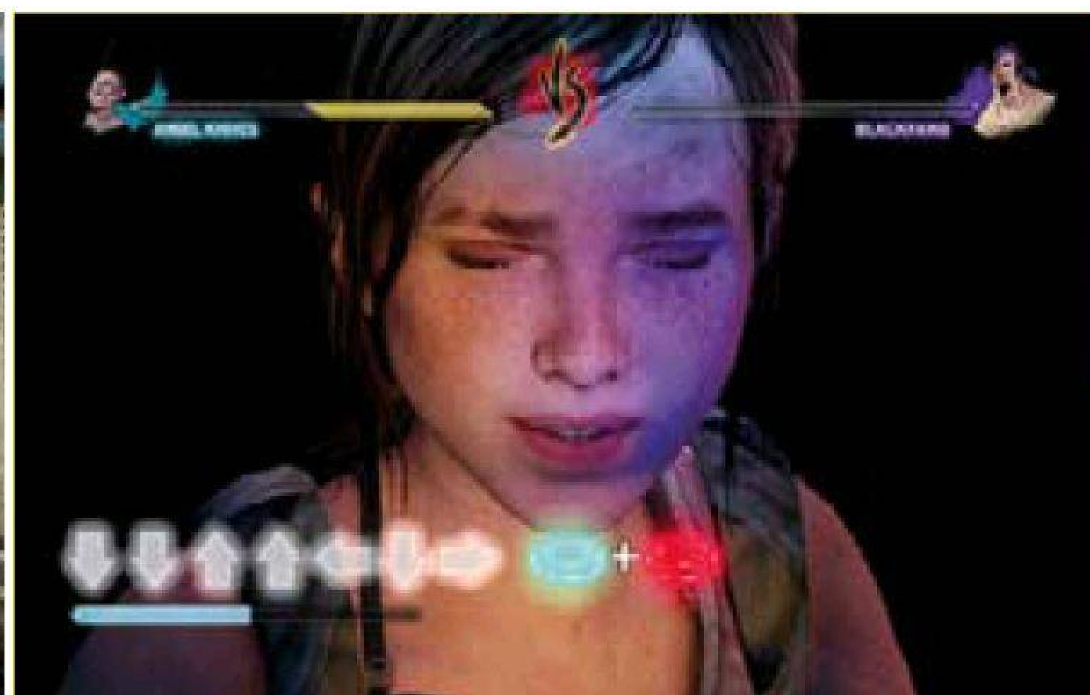


Valoración Un planteamiento sólido, largo y lleno de humor friki, si bien presenta algunos errores de rendimiento. **81**



UN CENTRO COMERCIAL abandonado es el escenario principal del DLC, donde Ellie y su amiga parecen alejarse del horrible mundo exterior.





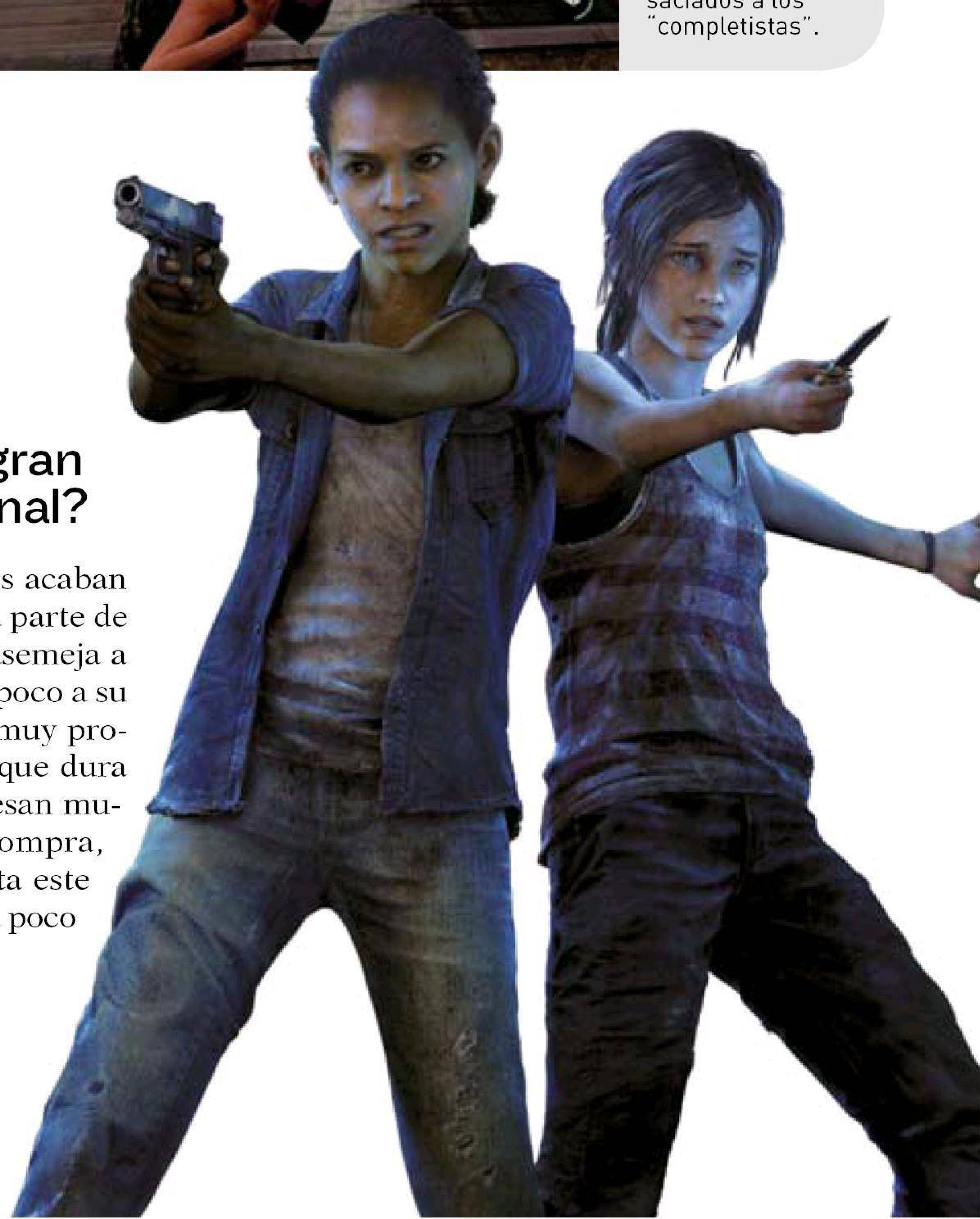


TENEMOS COLECCIONABLES y diez trofeos que conseguir, si bien este capítulo de la aventura es poco rejugable y deja escasamente saciados a los "completistas".

PS3 | 18 ■ Aventura ■ Sony ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 14,99 € ■ 5,4 GB

THE LAST OF US LEFT BEHIND

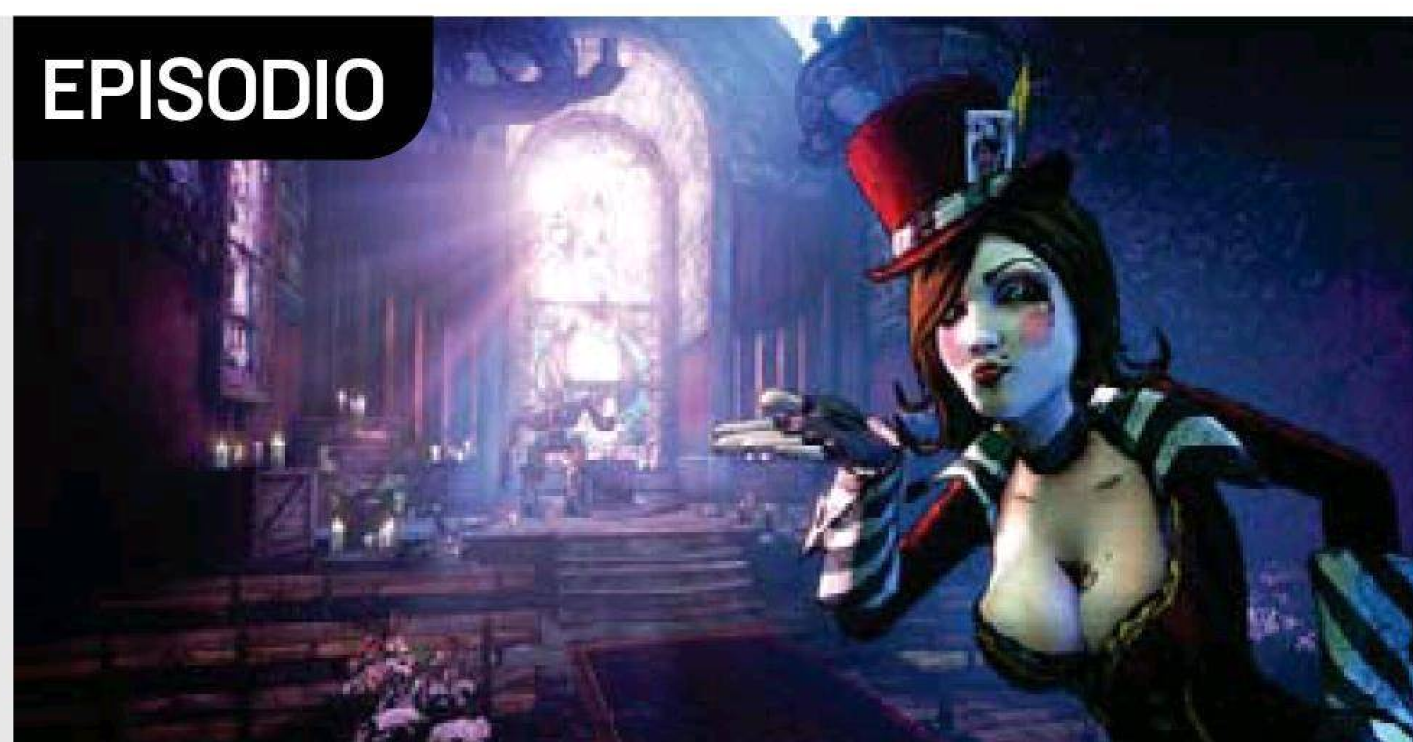
El primer y último descargable que amplía esta gran historia ya está aquí. ¿Estará a la altura del original?

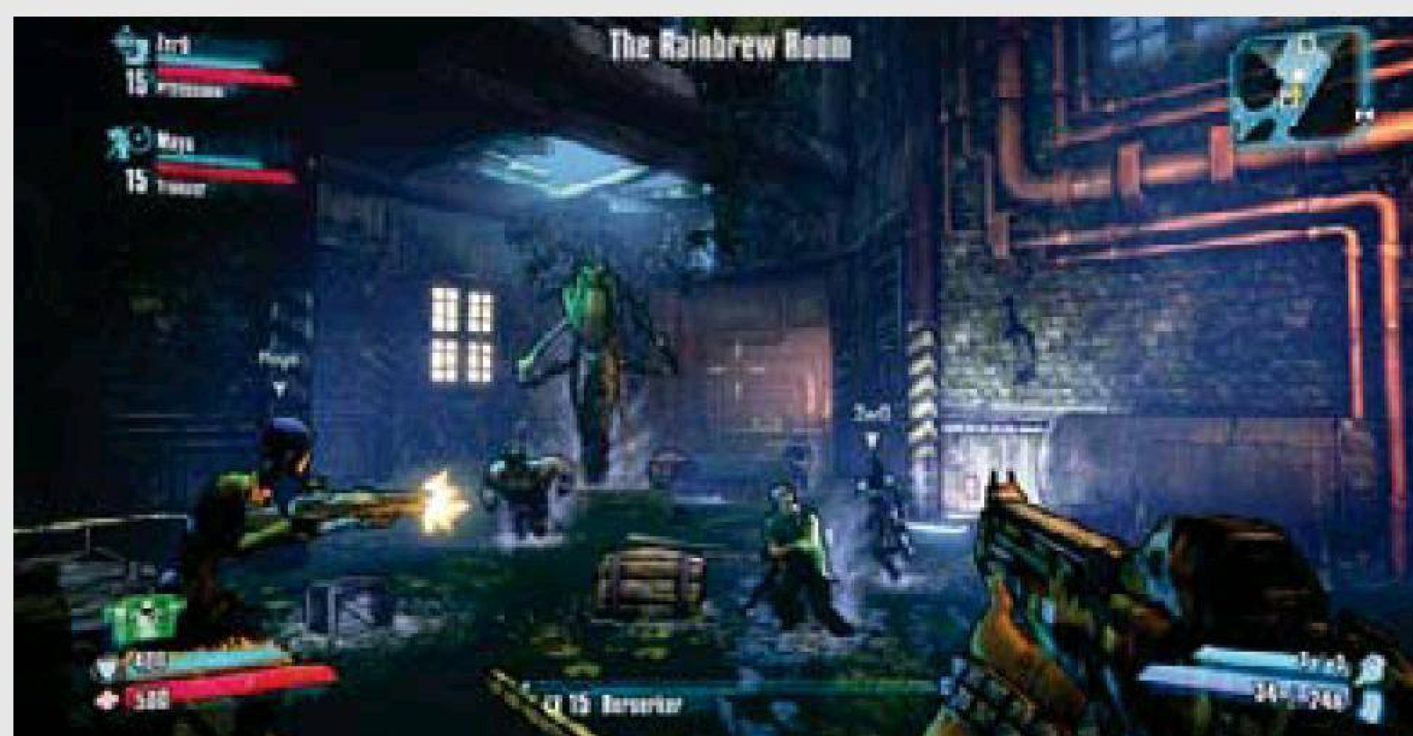


■ **ELLIE ES EL ÚNICO PERSONAJE JUGABLE** en un DLC donde el guión ahonda en hechos que pasamos por alto en su momento y, adicionalmente, recordamos su reencuentro con Riley, su mejor amiga. Como es de adivinar, en el camino vuelve a toparse con infectados y otros humanos, y tanto la mecánica del juego como el control se mantienen invariables. También regresan los relatos y situaciones desoladoras, en cuya dramatización influye notablemente el doblaje al castellano. Y, aunque parezca contradictorio, estas similitudes acaban lastrando al descargable: forma parte de un juego excepcional, pero se asemeja a un "recorte" del mismo, aporta poco a su jugabilidad y la historia no es muy profunda. Las dos horas y media que dura y un precio poco justificable pesan mucho como para defender su compra, aunque las pasiones que levanta este título hacen que la razón influya poco a la hora de tomar una decisión.

VALORACIÓN ★★★★★

EPISODIO





BORDERLANDS 2

PS3-360-PC | **Precio: 2,99 € - 1 GB**

Mad Moxxi y la boda sangrienta

CUALQUIER EXCUSA ES BUENA para publicar un descargable del peculiar pero gran juego de 2K. En esta ocasión, el día de San Valentín ha sido el motivo por el que nos ha llegado la cuarta y penúltima entrega de la serie Cazador de cabezas. Ahora se trata de unir a los Hodunk y los Zaford, los dos clanes que se odian a muerte, y la atractiva y peligrosa Mad Moxxi (la dueña del bar de Santuario) anda por medio. A priori suena bien, aunque de todos los DLCs que hemos recibido hasta ahora es, probablemente, el más flojito, debido a un forzado guión, misiones poco atractivas, personajes que no levantan mucho interés y enemigos casi iguales a los que ya hemos "triturado" anteriormente. Lo que sí recibimos es más diversión del estilo con el que tanto hemos disfrutado, pero estos detalles no terminan de levantar el conjunto, al que habremos sacado todo su jugo (barato, eso sí) en poco más de una hora.

VALORACIÓN ★★★☆☆



VARIOS



DEAD RISING 3

Xbox One | **Precio: 9,99 € - 13 GB**

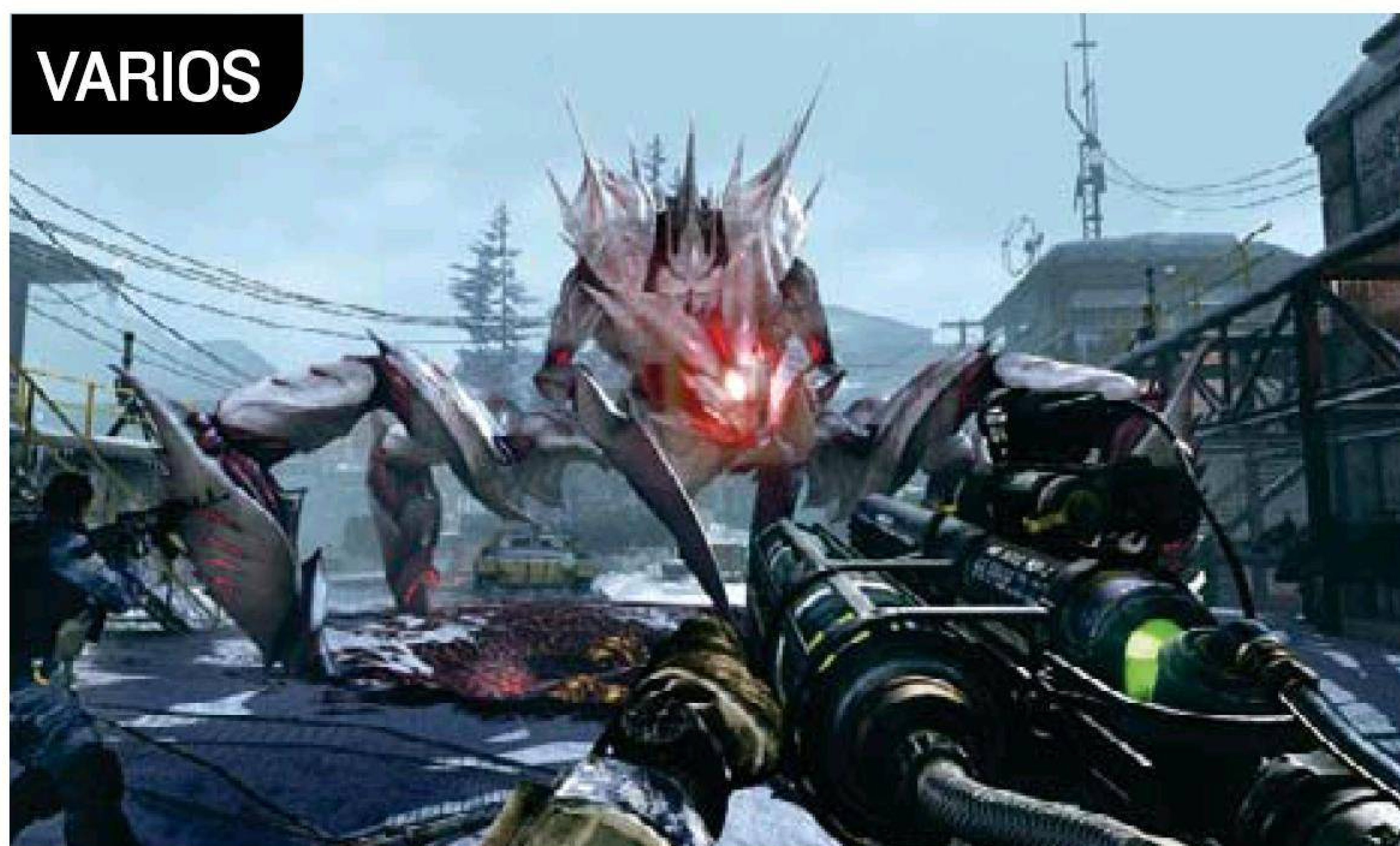
Operation Broken Eagle

UNO DE LOS DESTACADOS que ha llegado con la reciente generación de consolas acaba de recibir su primer descargable, de un total de cuatro que están planeados para el juego de Capcom. La historia tiene lugar antes de la que vivimos en el título original, y la protagoniza Adam Kane, un nuevo personaje cuya misión consiste en encontrar al desaparecido Presidente de los Estados Unidos. Podría parecer que vamos a tener más de lo mismo, lo cual no estaría nada mal, pero la experiencia empeora con respecto al juego principal. La llegada de un vehículo (con el que es una delicia preparar puré de zombi) y armas inéditas para hacernos la vida más fácil no compensa el hecho de que el guión sea poco interesante, no contemos con el modo cooperativo, el mapa sea el mismo y únicamente dure un par de horas. Además, su precio se va demasiado, por lo que solo podemos recomendárselo a aquellos que se hayan quedado con muchas ganas de más.



VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



CALL OF DUTY: GHOSTS

PS3-360-PS4-One-PC | **Precio: 14,49 € - 1,3 GB**

Onslaught

EL PISTOLETAZO DE SALIDA a los cuatro DLCs que llegarán al superventas de Activision lo da este descargable, compuesto por cuatro mapas, dos armas y la primera parte de la mini campaña del modo Extinction, llamada Nightfall y cuya aparición le otorga cierto aire fresco (lo que vendría a ser el modo Zombi de *Black Ops*, pero con alienígenas). En cuanto a los mapas, son bastante continuistas y aportan poco al modo online. El más destacable de todos ellos es Fog, ambientado como si de una película de terror se tratara y donde un jugador puede transformarse en Michael Myers (el sangriento asesino de la franquicia Halloween) y dedicarse a repartir hachazos entre el resto de contendientes. Eso sí, detalles negativos ya habituales como la no salida de este pack en Wii U o el retraso de las versiones para PS3, PS4 y PC, además de su alto coste y la alarmante escasez de ideas, lastran notablemente el resultado final y hacen que haya que pensarse muy mucho su adquisición.



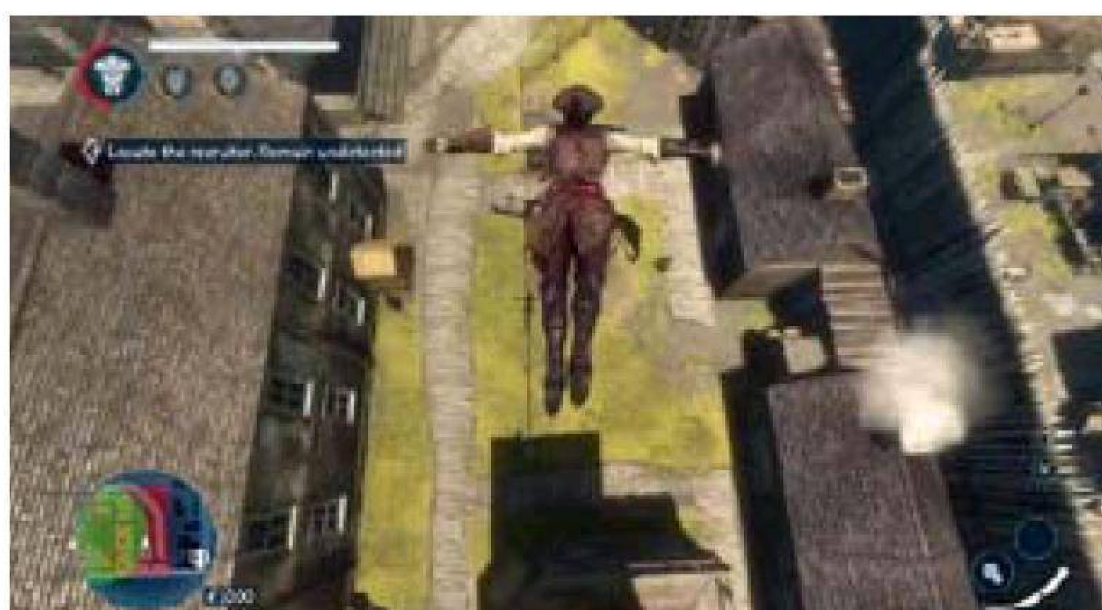
VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS



LIGHTNING RETURNS

La conclusión del capítulo trece de la saga Final Fantasy nos ofrece una demo extremadamente corta y simple, pero interesante para ver qué ha creado la gente de Square Enix. Como es de esperar, la calidad gráfica y sonora es elevada, mientras que el estilo de juego ha evolucionado, resultando activo y dinámico. Eso sí, el tramo elegido para que podamos probarlo es demasiado "Lightning contra todos" y pasillero, algo a tomar en cuenta por los fans porque el juego final no sigue esa tónica.



ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD

Aunque ya las analizamos en el número anterior, conviene recordar que podéis probar las aventuras de Aveline en esta versión HD del original que vio la luz en PS Vita. Tardaréis unos diez minutos en hacerlo, suficientes para ver si este spin-off de *Assassin's Creed III* os convence.



TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS

A la venta desde hace muy poco para la portátil de Sony, este "bebedor" de la franquicia *Monster Hunter* también ha recibido una demo. Dura unas nueve horas y es poco llamativa al principio, pero luego crece en interés y podemos pasar nuestros progresos al juego.

MULTIMEDIA



THIEF

Titulado 101, este excelente vídeo de seis minutos nos expone la historia y el desarrollo que presentan las misiones del reinicio de la franquicia, que acaba de llegar a las tiendas como uno de los grandes juegos de inicios de año.



INFAMOUS: SECOND SON

Uno de los exclusivos para PS4 más esperados se estrenará el 21 de marzo. El último tráiler que hemos podido ver nos muestra escenas sacadas de su jugabilidad, explosivas por su impactante nivel técnico y desbordante acción.



CASTLEVANIA: LOS 2

La entrega de la saga que finiquita la historia de Gabriel Belmont ya está aquí, y con ella han ido llegando espectaculares vídeos en los días previos, donde nos presentan a los personajes y enemigos. Cuidado con los spoilers.



DKC: TROPICAL FREEZE

Donkey Kong y su nueva aventura acaban de aterrizar en Wii U, y nada mejor que un tráiler de casi cuatro minutos para ver a los personajes que le acompañan y un buen surtido de las divertidas fases que componen el juego.

NOTICIAS

PIRATAS SUELTOS

En un movimiento inesperado aunque interesante, Ubisoft ha puesto a la venta Grito de Libertad (el primer DLC que amplía el modo historia de *Assassin's Creed IV: Black Flag* y del que podéis leer su análisis en el pasado número) por separado, por lo que no es necesario el juego principal para disfrutar del mismo. Está disponible como descarga para PS3, PS4 y PC, pero no se sabe todavía si lo acabaremos viendo en 360 y One.



SE ACABÓ EL DLC

Tres importantes títulos han generado anuncios con respecto a sus descargables. Por un lado, *Batman: Arkham Origins* no recibirá contenido en Wii U debido a la baja demanda que ha sufrido su pase de temporada. Por otro, *BioShock Infinite* tendrá en la segunda parte de Panteón Marino (que saldrá el 25 de marzo) el último DLC para sus fans. Y para acabar, a *Borderlands 2* llegará en abril su último descargable, año y medio después de su salida.

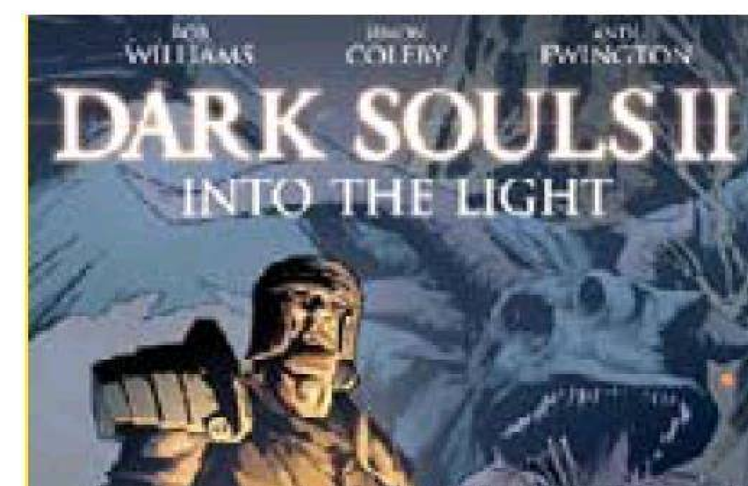
PARA PS4 Y ONE

La dos nuevas consolas acaban de recibir ciertas mejoras a través de sendas actualizaciones, mientras que One espera otra más que mejorará la experiencia online. Por otra parte, los suscriptores Plus pueden descargar *Outlast* para PS4 en febrero, mientras que el programa Games with Gold llegará pronto, según afirma Microsoft, a su nueva máquina.

EDICIONES CARGADAS

No hay confirmación, pero sí rumores acerca de la salida de las ediciones GOTY de *The Last of Us* y *Beyond: Dos Almas* en torno al verano. Lo que sí es una realidad es *Grid 2 Reloaded*, una versión del juego junto a sus DLCs que ya está disponible en Steam por 44,99 euros.

La web del mes



LECTURA MORTAL

https://www.facebook.com/darksouls?fref=ts

Into the Light, un cómic inspirado en *Dark Souls II*, se está publicando poco a poco: cada semana nos dan dos páginas, hasta que se vea completado coincidiendo con el lanzamiento del título el 14 de marzo próximo.





Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

Tu juegos favoritos al mejor precio

BATTLEFIELD 4

REGALO
Sólo en GAME



Compra Battlefield 4 y consigue un steelbook exclusivo y tres Battlepacks de Oro valorados en 9€.

Promoción limitada a 2.000 uds.

Castlevania Lords of Shadow 2

EDICIÓN Exclusiva



Consigue la Edición "Entry Level" antes de que se agote.

59,95 €
al comprar este juego
600 puntos GAME

Precio unitario. Edición disponible para PS3 y Xbox 360. Promoción limitada a 1.000 uds.

PS VITA

PlayStation®Vita





169,95 €
al comprar este pack
1.700 puntos GAME

PS Vita modelo WIFI.

NINTENDO 3DS™



159,95 €
al comprar este pack
1.600 puntos GAME

Promoción limitada a 1.000 uds.

¡Resérvalo!

Fecha estimada lanzamiento: **14** Marzo 2014

YOSHI'S NEW ISLAND™





REGALO
Bolsa huevo

Promoción limitada a 1.500 uds.

¡Resérvalo!

Fecha estimada lanzamiento: **20** Marzo 2014

inFAMOUS SECOND SON





REGALO
Tarjeta 10€ PSN

Promoción limitada a 2.500 uds.

GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es

Promociones válidas hasta 24/03/14

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataformas	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	The Last of Us	PS3 - Xbox 360	↑	2	9
2	GTA V	PS3 - Xbox 360	↓	1	6
3	Super Mario 3D World	Wii U	R	-	1
4	Zelda: A Link Between Worlds	3DS	R	-	1
5	Battlefield 4	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	R	-	1
6	Tomb Raider	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	↑	8	13
7	Pokémon X / Y	3DS	R	-	1
8	Ni No Kuni	PS3	↑	-	1
9	Bioshock Infinite	PS3 - Xbox 360 - PC	↓	4	12
10	Mario Kart 7	3DS	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS

1 Watch Dogs
PS3 - Xbox 360 - Wii U - PS4 - Xbox One - PC
Aiden Pearce está cada vez más cerca de piratear todo el sistema tecnológico de la ciudad de Chicago.
FECHA: PRIMAVERA

2 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC
Geralt de Rivia protagonizará uno de los juegos de rol en mundo abierto más grandes que se hayan visto jamás.
FECHA: 2014

3 MGS V: The Phantom Pain
PS4 - Xbox One - PS3 - 360
Mientras llega la aventura definitiva de Big Boss, el 20 de marzo podremos calmar las ansias con *Ground Zeroes*.
FECHA: 2014

4 Dark Souls II
PS3 - Xbox 360 - PC
From Software ya está ultimando su nuevo infierno rolero, cuyos enemigos nos harán morir cientos de veces y de infinidad de maneras.
FECHA: 14 DE MARZO

5 The Elder Scrolls Online
PS4 - Xbox One - PC
La famosa saga de rol se pasará al género del MMO con esta entrega, muy enfocada a cooperar con otros jugadores.
FECHA: ABRIL (PC) / JUNIO

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

La valoración de Hobby Consolas (nº 269) fue de 94.
Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Supera con nota la prueba
Jacobo Fernández

"Pasa la durísima prueba de ser el sucesor del mítico *A Link to the Past*. Tiene todo el encanto de aquél y es el juego que mejor usa el 3D".

NOTA **99**



Es el mejor Zelda portátil
José C. Martínez

"Es un juego increíble que atrapa de principio a fin. La conexión entre Hyrule y Lorule es única, igual que la ambientación".

NOTA **98**



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Super Mario 3D World** Wii U	93	**92**/100 "Un gran juego, aunque no llega al nivel de los *Galaxy*"	**38**/40 No disponible	**9,6**/10 "Es maravilloso y su fantástico cooperativo da para mucho"	**9,25**/10 "Nintendo lo vuelve a hacer, mezclando novedad y nostalgia"	**9**/10 "Mario muestra otra vez su capacidad para no envejecer"	**9**/10 "El mejor juego de nueva generación de todo el año 2013"
2	**Zelda: A Link Between Worlds** 3DS	92	**94**/100 "Representa el alma de *Zelda* en su más pura esencia"	**38**/40 No disponible	**9,4**/10 "Nostálgico y nuevo a la vez, está entre los mejores *Zelda*"	**10**/10 "Sin ninguna duda, se sitúa entre los mejores de la saga"	**9**/10 "Algunas de sus mazmorras son de lo mejor en años"	**8**/10 "El antiguo Hyrule es una red de seguridad para Nintendo"
3	**Tomb Raider Definitive Ed.** PS4 - Xbox One	89	**87**/100 "Imperdible si se tiene PS4 o One y aún no se ha probado"	**37**/40 No disponible	**9,1**/10 "La misma Lara del año pasado, pero incluso más bonita"	**9,25**/10 "Ahora mismo, el mejor título que hay en PS4 y Xbox One"	**8**/10 "Una gran reinvención para una saga muy veterana"	**-**/10 No disponible
4	**Tearaway** PS Vita	88	**84**/100 "Valiente y original, aunque su duración es limitadísima"	**36**/40 No disponible	**9,3**/10 "Vita ha encontrado, por fin, un icono, lleno de imaginación"	**9**/10 "Es una experiencia brillante, diferente a cualquier otra"	**8**/10 "Una de las mejores experiencias de Vita, pero es cortísimo"	**9**/10 "Más que precioso y brillante: el primer gran juego de Vita"
5	**NBA 2K14** PS4 - Xbox One	87	**90**/100 "El juego deportivo más realista que se haya visto jamás"	**36**/40 No disponible	**8,9**/10 "Una demostración de lo que pueden dar de sí PS4 y One"	**8,5**/10 "Hay que alabar a 2K Sports por la drástica renovación"	**8**/10 "El control se mantiene, pero los gráficos son increíbles"	**-**/10 No disponible
6	**Ys: Memories of Celceta** PS Vita	82	**83**/100 "Clásico, accesible y divertido, aunque está en inglés""	**35**/40 No disponible	**7,5**/10 "Buena adición a la lista de RPG de Vita, pese a sus fallos"	**8,5**/10 "Para amantes tanto del rol clásico como del nuevo"	**8**/10 "Muy divertido y desafiante, pese a sus anticuados gráficos"	**-**/10 No disponible
7	**Fable Anniversary** Xbox 360	77	**78**/100 "El original era muy bueno, pero apenas se ha mejorado"	**-**/40 No disponible	**8**/10 "A algunas mecánicas les pesan los años, pero no a su carisma"	**8**/10 "Aunque no actualiza mucha cosa, es una buena reedición"	**7**/10 "Albion sigue siendo un lugar increíble para residir"	**-**/10 ""
8	**Dragon Ball Z: Battle of Z** PS3 - Xbox 360 - Vita	74	**80**/100 "Para fans de Goku, aunque la acción está descompensada"	**32**/40 No disponible	**6,6**/10 "Parecido a la serie, pero la IA y el online son frustrantes"	**7**/10 "Te sientes como en *Dragon Ball Z*, pero el control es simple"	**-**/10 No disponible	**-**/10 No disponible
9	**Lightning R. Final Fantasy** PS3 - Xbox 360	73	**80**/100 "Menos ambicioso que la mayoría de entregas previas"	**37**/40 No disponible	**7**/10 "Reinventa los combates, pero se olvida del argumento"	**7**/10 "Buenos combates, pero la historia es increíblemente mala"	**5**/10 "Tiene ideas buenas, pero falla en su búsqueda de grandeza"	**-**/10 No disponible
10	**Mario Party Island Tour** 3DS	61	**80**/100 "Le cuesta brillar, pero aporta ideas nuevas a la saga"	**-**/40 No disponible	**5,5**/10 "Su multijugador se ve ensombrecido por minijuegos aburridos"	**4**/10 "Todo en él es simple: minijuegos, diseño general, control..."	**7**/10 "No es perfecto, pero aprovecha 3DS y hay buenos minijuegos"	**-**/10 No disponible

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Razón para tener 3DS

Álex Borrego

"Es precioso, dinámico, novedoso y adictivo. Su 3DS y los 60 fps hacen que sea muy fluido, y el desarrollo te hace querer jugar más y más".

NOTA 98

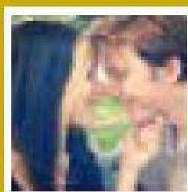


Un nuevo Link al éxito

Andrés Macho

"Veintisiete años después, Hyrule se renueva y se llena de trepidantes mazmorras. Su simple portada dorada ya alude a lo magnífico que resulta".

NOTA 95



La pequeña joya de 3DS

Gema María Sanz

"El término 'juegazo' se le queda corto. Belleza, encanto y originalidad se unen en uno solo para dar a luz a esta gran entrega de *Zelda*".

NOTA 95



Rompiendo moldes

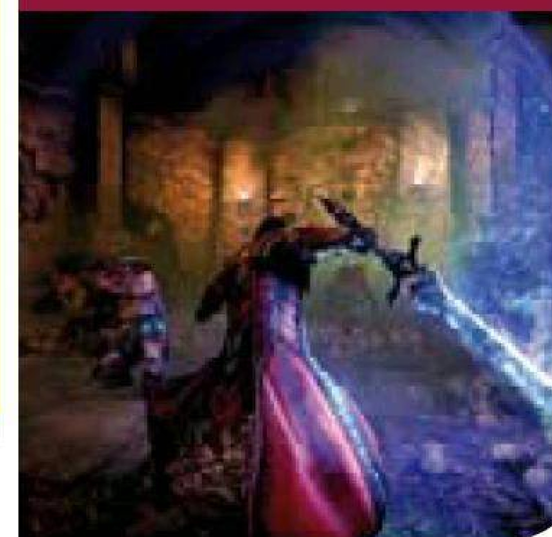
Carlos Rodríguez

"Volver a recorrer el mundo de *A Link to the Past* traslada a la época de SNES, en la que el jugador se deleitaba con cada detalle del mundo".

NOTA 90

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

! NUEVO

PS3

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA V	99	59,95 €
2 Skyrim	96	29,95 €
3 Uncharted 3	96	19,95 €
4 Red Dead Redemption	96	19,95 €
5 Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6 The Last of Us	95	69,95 €
7 Bioshock Infinite	95	29,95 €
8 Castlevania LOS 2 !	95	49,95 €
9 Gran Turismo 5	95	19,95 €
10 Super Street Fighter IV	95	16,95 €

El juego del mes

LIGHTNING RETURNS FF XIII

La tercera entrega de la subsaga *Final Fantasy XIII* vuelve a otorgar el protagonismo a Lightning, esta vez con unos combates en que las magias se asocian a diversos trajes. Dentro de un mes, llegará también *Final Fantasy X /X-2 HD.*

360

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA V	99	59,95 €
2 Skyrim	96	29,95 €
3 Red Dead Redemption	96	19,95 €
4 Bioshock Infinite	95	29,95 €
5 Castlevania LOS 2 !	95	49,95 €
6 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
7 CoD: Modern Warfare 3	95	29,95 €
8 Gears of War 3	94	19,95 €
9 Halo 4	94	29,95 €
10 Forza Motorsport 4	94	19,95 €

El juego del mes

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

El estudio Mercury Steam cierra su trilogía de *Castlevania* con este espectacular título, en el que Drácula debe hacer frente a Satán tanto en su castillo como en una ciudad. Hay pocos "hack and slash" tan fluidos y completos como este.

3DS

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2 Pokémon X / Y	94	44,95 €
3 Zelda: A Link Between...	94	39,95 €
4 Resident Evil: Revelations	93	44,95 €
5 Super Mario 3D Land	93	44,95 €
6 Fire Emblem Awak.	93	44,95 €
7 Animal Crossing: NL	93	39,95 €
8 Castlevania: M. of Fate	93	47,95 €
9 Monster Hunter 3 Ult.	92	47,95 €
10 Mario & Luigi: Dream T.	92	39,95 €

El juego del mes

INAZUMA ELEVEN 3: LA AMENAZA...

Esta tercera versión del juego de rol futbolero de Level-5 cuenta con un nuevo personaje clave, Canon Evans, y un nuevo equipo antagonista, el Ogro. La mezcla de balompié y superpoderes sigue siendo tan genial como siempre.

PS VITA

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4 Dragon's Crown	92	39,95 €
5 A. Creed III: Liberation	91	29,95 €
6 Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7 Little Big Planet	90	19,95 €
8 Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9 Need for Speed: MW	90	39,95 €
10 Killzone Mercenary	90	39,95 €

El juego del mes

TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS

Con un trasfondo inspirado en diversos períodos históricos de Japón, este título de Tecmo Koei nos pone en la piel de un joven guerrero que debe plantar cara a las hordas de demonios que han invadido el mundo de los vivos.

Wii U

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 DKC Tropical Freeze !	93	47,95 €
2 Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
3 Rayman Legends	93	29,95 €
4 Call of Duty: Black Ops II	93	69,95 €
5 Super Mario 3D World	92	59,95 €
6 New Super Mario Bros. U	92	59,95 €
7 The Wonderful 101	92	47,95 €
8 Mass Effect 3	92	39,95 €
9 Lego City Undercover	91	59,95 €
10 Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €

El juego del mes

DONKEY KONG C. TROPICAL FREEZE

El gorila más famoso del mundillo se estrena en Wii U con un desafiante plataformas en 2D. Esta vez no solo le acompaña Diddy, sino también Dixie y Cranky, cada uno con sus propias habilidades. Hay cooperativo local.

PC

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Diablo III	98	39,95 €
2 L.A. Noire	98	19,95 €
3 Batman Arkham City	98	31,95 €
4 StarCraft II	98	39,95 €
5 Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6 StarCraft II: Heart of the...	96	39,95 €
7 Mass Effect 3	96	19,95 €
8 The Witcher 2	96	29,95 €
9 Bioshock Infinite	95	29,95 €
10 Total War Rome II	95	54,95 €

El juego del mes

THIEF

Garrett regresa al panorama de los videojuegos por todo lo alto, con un título de infiltración en primera persona que ofrece múltiples caminos para cumplir las misiones. Las sombras y las lúgubres luces de la Ciudad dan pie a una ambientación que casa de maravilla con el desarrollo.

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS...

de sigilo e infiltración

El silencio es una poderosa forma de actuación, cada vez más extraña en un mundillo inundado por las ensaladillas de tiros.



PS3 - Xbox 360 - PS Vita 39,95 €



1 METAL GEAR SOLID HD COL.

La saga cumbre de Hideo Kojima es una de las más representativas no solo del género de la infiltración, sino de toda la historia de los videojuegos. Este recopilatorio en alta definición incluía tres títulos: *Sons of Liberty*, *Snake Eater* y *Peace Walker*. En ellos, había hasta tres protagonistas: Snake, Raiden y, sobre todo, Big Boss, quien volverá a la acción el mes que viene con *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*.


PS3 - Xbox 360 - PC 29,95 €

2 DISHONORED

Corvo, un guardia real caído en desgracia, era el protagonista de esta genial aventura. Para recuperar la honra, podía tirar de diversos poderes, como el teletransporte o la posesión de criaturas.


PS4 - One - PS3 - 360 - PC 59,95 €

3 THIEF

Garrett, el maestro ladrón, ha vuelto a la actualidad en plena forma. Su modus operandi para robar objetos valiosos consiste en colarse en cualquier sitio que se preste, al amparo de la oscuridad.


PS3 - Xbox 360 - PC 44,95 €

4 SPLINTER CELL BLACKLIST

El agente Sam Fisher es un veterano de la infiltración. Su repertorio para despistar a los guardias incluye todo tipo de artilugios: robots, pulsos electromagnéticos...


PS2 - Xbox - PC Descatalogado

5 MANHUNT

James Earl Cash, un exconvicto, era el protagonista de esta violenta aventura de Rockstar, llena de terror psicológico. Su cometido era matar, obligado por un extraño director de películas "snuff".

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	GTA V	PS3
2	The Last of Us	PS3
3	Zelda: A Link Betw.	3DS
4	Castlevania LoS 2	360
5	Assassin's Creed IV	360
6	Thief	PS4
7	Zelda: Wind Waker	Wii U
8	Bioshock Infinite	360
9	S. Mario 3D World	Wii U
10	Forza Motorsport 5	One



Alberto Lloret

1	Castlevania LoS 2	PS3
2	Thief	PS4
3	Zelda: A Link...	3DS
4	Dead Rising 3	One
5	S. Mario 3D World	Wii U
6	Tomb Raider	PS4
7	Outlast	PS4
8	Strider	PS4
9	The Walking Dead	Vita
10	Killzone: Shadow Fall	PS4



David Martínez

1	GTA V	PS3
2	Battlefield 4	PS4
3	Call of Duty Ghosts	PS3
4	The Last of Us	PS3
5	Metal Gear Solid 4	PS3
6	Castlevania LoS 2	PS3
7	S. Mario 3D World	Wii U
8	Skyrim	PS3
9	Outlast	PS4
10	Zelda: A Link...	3DS



Daniel Quesada

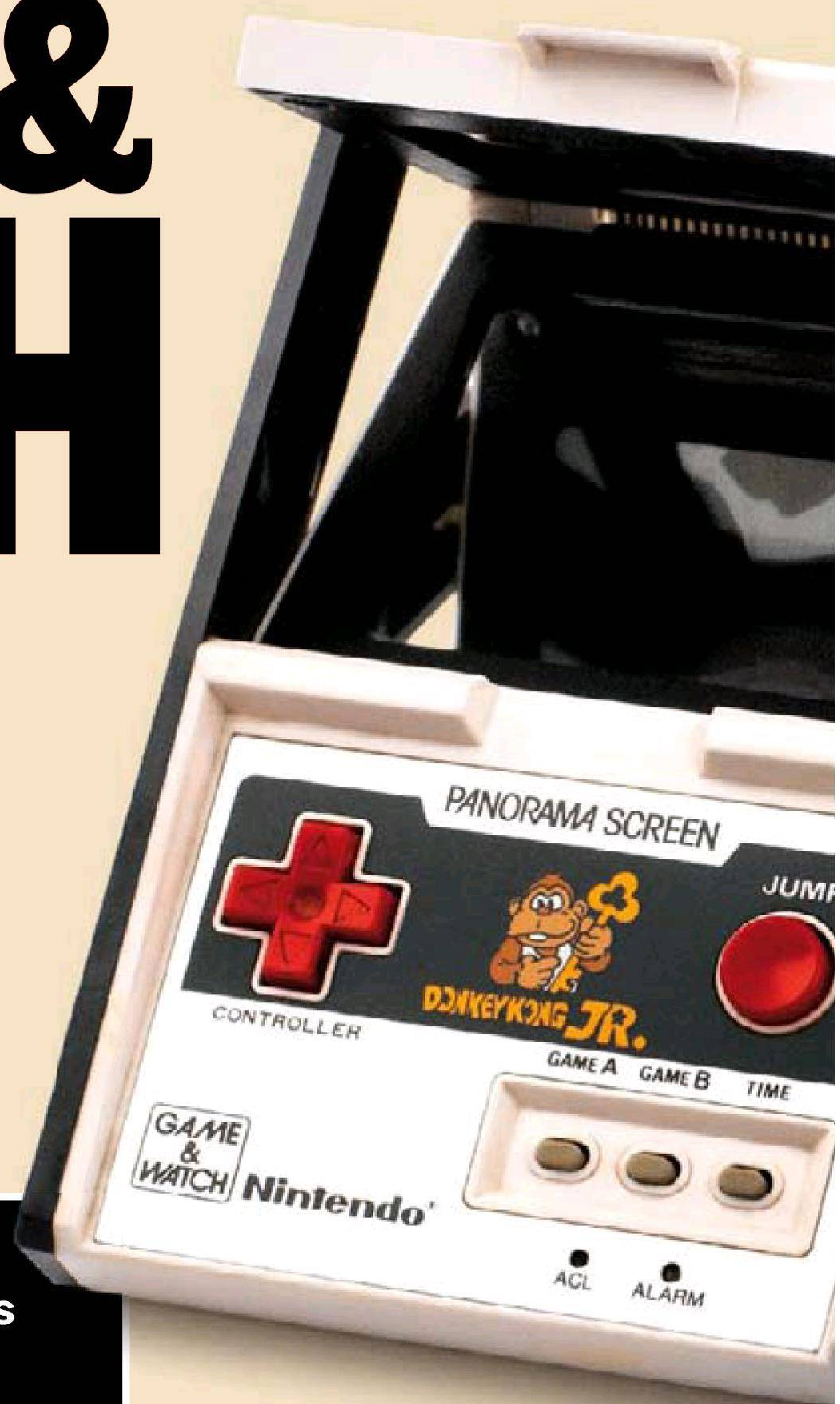
1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	S. Mario 3D World	Wii U
7	The Last of Us	PS3
8	Tomb Raider	Xbox One
9	Heavy Rain	PS3
10	Outlast	PS4

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

1	**Super Mario 3D World**	Wii U
2	**Castlevania: Lords of S. 2**	PS3 - Xbox 360 - PC
3	**The Last of Us**	PS3
4	**Zelda: A Link Between...**	3DS
5	**GTA V**	PS3 - Xbox 360

GAME & WATCH

LOS PILARES DEL IMPERIO NINTENDO

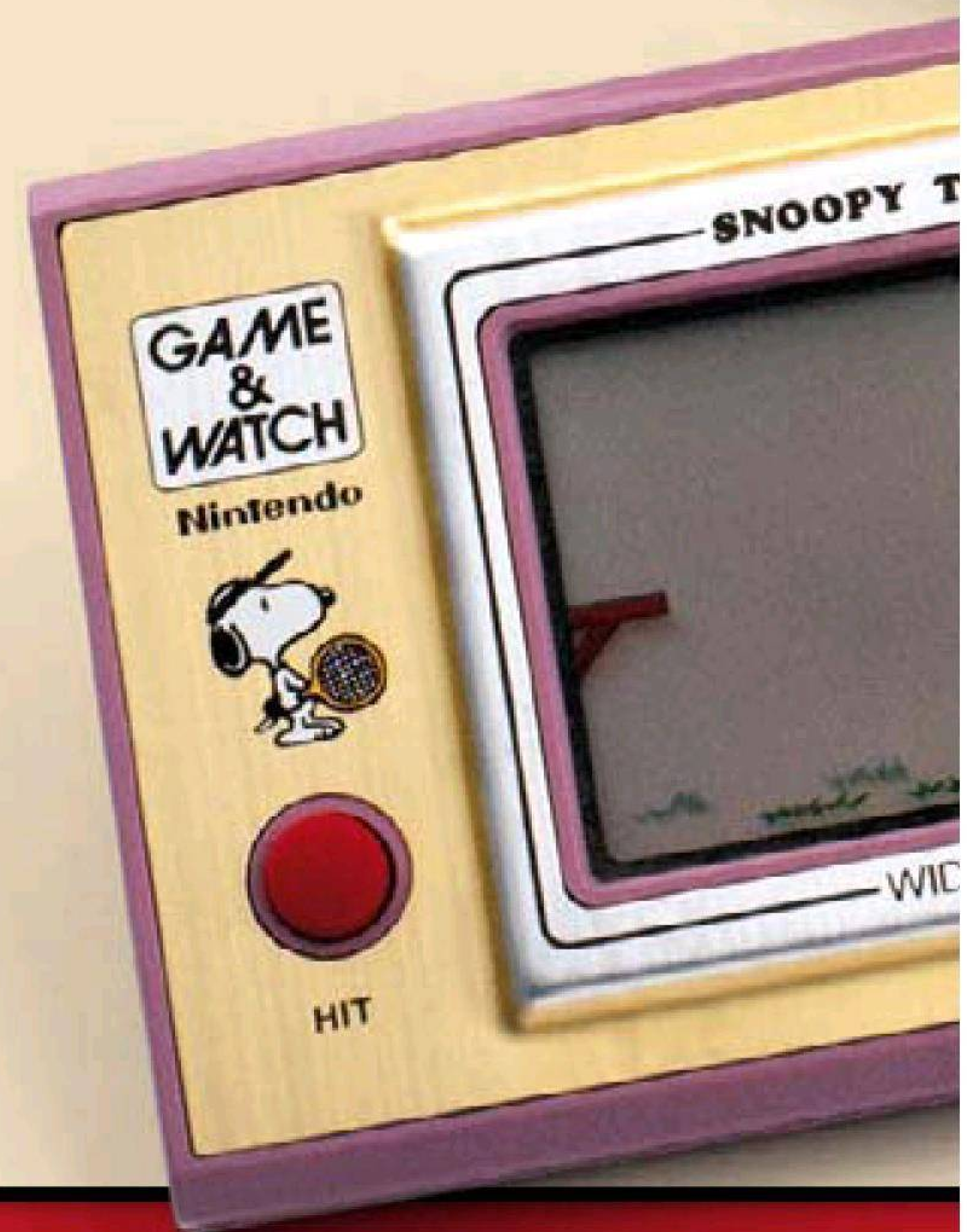


Causaron furor a principios de los 80 y hoy alcanzan precios de vértigo. Rendimos honores a las Game & Watch, las "maquinitas" LCD de Nintendo, un invento visionario que cimentó todo un imperio.

Dos viajes, uno en tren y otro en coche, fueron el germen de uno de los mayores fenómenos de los 80. La actual industria del videojuego sería muy distinta si, en 1977, Gunpei Yokoi no hubiera prestado atención a su compañero de asiento durante un trayecto en tren de Tokio a Kyoto, un oficinista que mataba el tiempo jugando con su calculadora LCD.

A Yokoi, ya por entonces padre de algunos de los juguetes de mayor éxito de Nintendo, le vino una idea a la cabeza: ¿por qué no aprovechar la asequible tecnología LCD para construir un videojuego portátil, capaz de guardarse en un bolsillo? La casualidad hizo que días más tarde, Yokoi (el único en Nintendo con un coche con el volante a la izquierda) tuviera que sustituir al enfermo chófer del mítico Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo, para conducir la limusina del jefe, que también era de importación y tenía el volante al lado contrario (los japoneses, al igual que los ingleses, conducen por el carril izquierdo). Para amenizar el trayecto, Yokoi le contó su idea a Yamauchi, y una semana después este irrumpió en su despacho junto a Akira Saeki, CEO de Sharp, por entonces el fabricante Nº1 de pantallas LCD para calculadoras. El no menos visionario Yamauchi había comprendido al instante las enormes posibilidades de negocio que ofrecía la idea de Yokoi, y ese mismo 1977 daría luz verde al desarrollo de lo que acabaría siendo el fenómeno Game & Watch.

Es preciso aclarar que Nintendo no inventó el concepto del videojuego portátil, ya que Mattel ya venía comercializado modelos como *Auto Race* (1976)





LOS OCHENTA FUERON SUYOS. Las Game & Watch se convirtieron en el objeto de deseo de los niños, y no tan niños, de principios de la década.

A LA CAZA DEL PANFLETO

Los que no podíamos permitirnos una Game & Watch más que en Navidad, el cumpleaños o la Primera Comunión, nos conformábamos con husmear en el Corte Inglés o el "decomisos" del barrio para preguntar por las últimas novedades o, sin teníamos mucha suerte, llevarnos a casa alguno de los flyers con los que Nintendo publicitaba sus nuevas G&W. Un simple, pero encantador, pedazo de papel nos bastaba para soñar...





GUNPEI YOKOI, EL GENIO DETRÁS DE LOS G&W

Ya lo dijimos en su día, cuando rendimos homenaje a la Famicom/NES: sin Gunpei Yokoi, Nintendo posiblemente seguiría dedicándose a fabricar naipes. A este genio, tristemente fallecido en 1997, le debemos no solo las Game & Watch, sino la invención del D-pad, la Game Boy y clásicos del calibre de *Metroid*. Tras caer en desgracia dentro de Nintendo por el fracaso de la Virtual Boy, abandonó la compañía. Su última creación fue la WonderSwan para Bandai.

y *Electronic Football* (1977), por citar solo un par, aunque basados en tecnología LED, mucho más cara que el LCD, y con un tamaño mucho mayor. Nintendo buscaba crear un producto asequible, atractivo, auténticamente portátil y capaz de cautivar no solo a los chavales, sino al público adulto. Como aquel oficinista que inspiró a Yokoi.

TRAS TRES AÑOS de tormentoso desarrollo, en los que los ingenieros de Nintendo trabajaron junto a los de Sharp para exprimir al máximo las posibilidades de la pantalla LCD, la primera máquina, *Ball*, llegaría a las tiendas en mayo de 1980. El nombre Game & Watch vino propiciado por otra genialidad de Gunpei Yokoi y uno de sus ingenieros, Satoru Okada: ¿por qué no incorporar además del juego un reloj con alarma? Así nació el concepto Game & Watch, una forma de ofrecer un 2x1 a cambio de un precio realmente atractivo: 5.800 yenes.

Consciente del filón que tenía entre manos, Yamauchi ordenó a su equipo que fueran desarrollando varios títulos antes de que *Ball* se pusiera a la venta. De esa forma, a lo largo de 1980 llegarían otras cuatro máquinas (*Flagman, Vermin, Fire* y *Judge*- el primer G&W para dos jugadores-), dando forma a lo que se llamaría Silver Series.

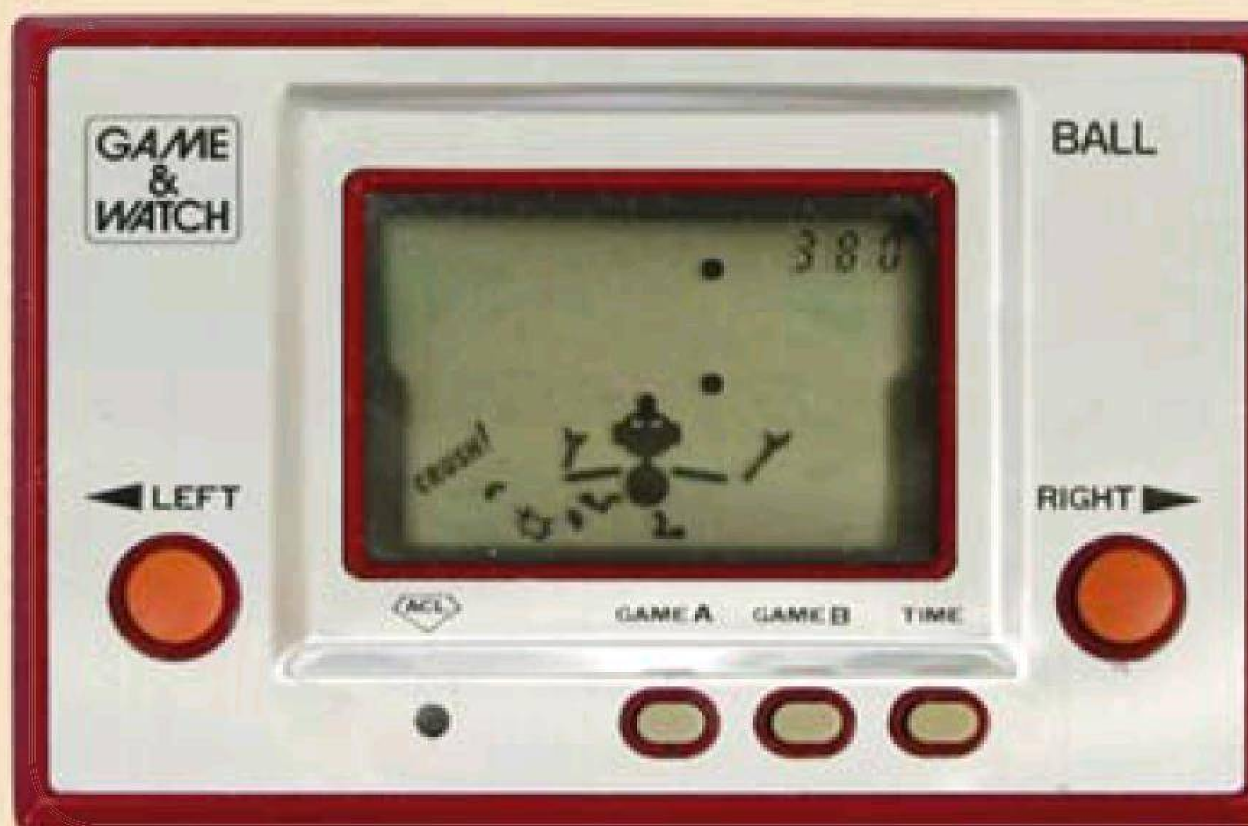
TRAS EL ÉXITO de esta primera oleada (solo de Fire se llegaron a vender 900.000 unidades en todo el mundo), en 1981 llegarían la Gold Series con tres títulos más: *Manhole, Helmet* y *Lion*. A pesar de que Nintendo buscaba sobre todo la portabilidad y la discreción (los oficinistas japoneses no querían dar el "cante" a la hora de jugar), Yamauchi pidió a sus ingenieros que aumentaran el tamaño de la pantalla en la siguiente oleada, la Wide Screen Series.

La siguiente revolución llegó en 1982 con la doble pantalla de la Multi Screen, su diseño de concha y sobre todo con uno de los mayores hitos de la historia del videojuego: la invención del D-pad. Yamauchi quería adaptar el mayor éxito recreativo de la casa, *Donkey Kong*, pero Yokoi y su gente no lograban plasmar la jugabilidad del original con los botones independientes que hasta entonces tenían las G&W. Un joystick impediría cerrar la tapa, así que inventaron la mítica cruceta para ofrecer un control preciso y mantener la ergonomía de las anteriores G&W. Una patente que caducó hace solo unos años y que hizo estrujarse el cerebro a los ingenieros de Sega, Sony o Microsoft a lo largo de las décadas siguientes mientras intentaban recrear el invento de Yokoi sin jugársela con los abogados de Nintendo.

EL JOYSTICK sí haría acto de presencia en la siguiente serie de G&W, la única que escaparía del concepto "portátil" para

10 SERIES
UNA MISMA IDEA

De 1980 a 1991, Nintendo lanzó 59 modelos de G&W, distribuidas en 10 series.



SILVER

Bautizadas así por su carcasa plateada, causaron auténtica conmoción dentro y fuera de su Japón natal. Las Silver Series estaban compuestas por cinco modelos: *Ball*, *Flagman*, *Vermin*, *Fire* y *Judge*. Todas ellas comercializadas en el mismo año: 1980. *Judge* fue pionera en ofrecer un modo para dos jugadores.

GOLD

En 1981 llegaría la segunda serie de G&W, con carcasas doradas y, como novedad, incorporaban la función de alarma en el reloj. Por primera vez nuestras madres no nos tenían que despertar para ir al cole. Lo hacíamos nosotros solos para ver el gráfico del muñeco dándole a la campana. Tres modelos: *Manhole*, *Helmet* y *Lion*.



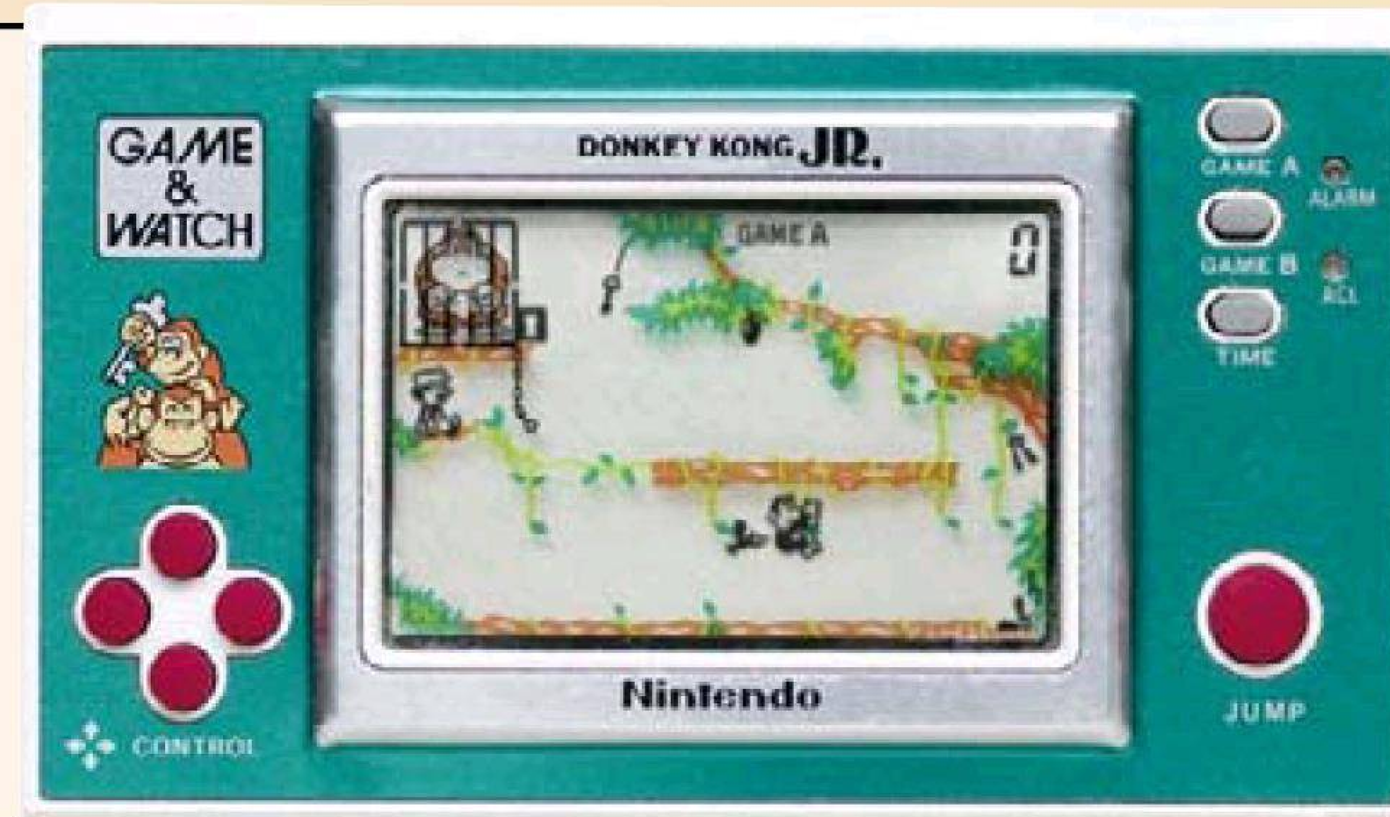


WIDE SCREEN

Comercializada entre 1981 y 1982, la serie Wide Screen ofrecía pantallas más grandes que en series anteriores y fondos mucho más detallados y coloridos. Diez modelos: *Parachute*, *Octopus*, *Popeye*, *Chef*, *Mickey Mouse*, *Egg*, *Fire*, *Turtle Bridge*, *Fire Attack* y *Snoopy Tennis*.

NEW WIDE SCREEN

Nintendo abandonó el sobrio diseño de las series anteriores y dotó a las G&W New Wide Screen con carcasas de distintos colores. Entre 1982 y 1991 se pusieron a la venta ocho modelos distintos: *Donkey Kong JR*, *Mario's Cement Factory*, *Manhole*, *Tropical Fish*, *Super Mario Bros.*, *Climber*, *Ballon Fight* y *Mario The Juggler*.





MULTI SCREEN

Con la doble pantalla aumentó la diversión... y también la dificultad. Nintendo recuperó su diseño de concha a la hora de crear a la sucesora de la GBA, la no menos popular DS. Es la serie con más número de modelos distintos (15), doce con apertura horizontal y tres con apertura vertical, como si fuera un libro. Ante la imposibilidad de incorporar un joystick, Gunpei Yokoi tuvo una idea que revolucionaría para siempre la industria del videojuego: el D-Pad. El primer título en disfrutar del pad direccional, *Donkey Kong*. Entre el resto de títulos encontramos auténticos clásicos: *Oil Panic, Mickey & Donald, Green House, Donkey Kong II, Mario Bros., Rain Shower* (una absoluta maravilla que hoy alcanza precios de vértigo), *Life Boat, Pinball, Black Jack, Squish, Bomb Sweeper, Safe Buster, Zelda* y *Gold Cliff*. Esta última fue la primer "maquinita" en ofrecer la opción de continuar partida. Algo muy de agradecer.



TABLE TOP

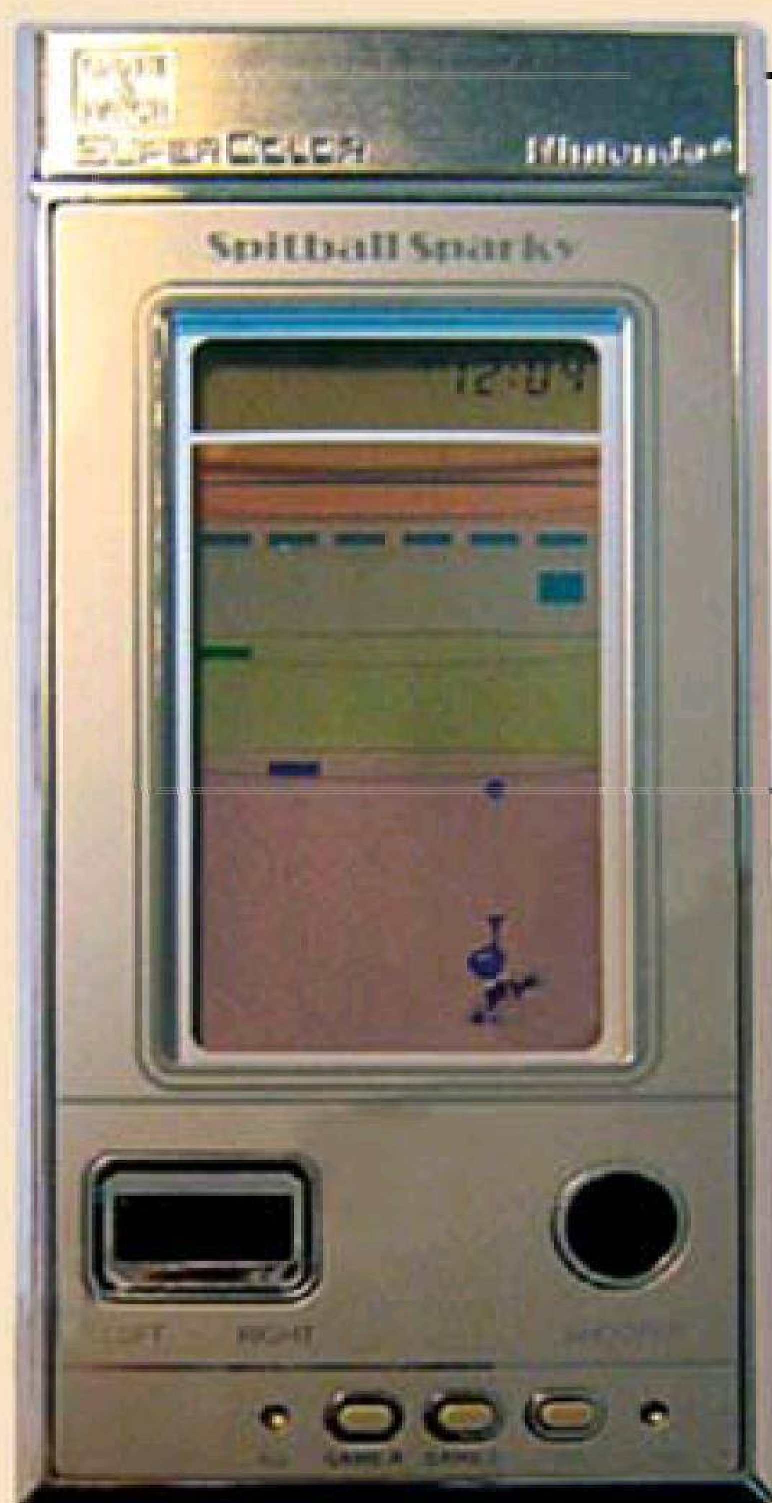
Aunque muchos dicen que Nintendo dio un paso en falso, los que tuvimos una rozábamos el cielo. Con diseño de recreativa y un tamaño enorme, comparado con el resto de G&W, las Table Top nos deleitaron con gráficos en color, melodías y joystick. Funcionaban con dos pilas tipo C y utilizaban un espejo para reflejar la pantalla LCD, situada en la parte superior. El resultado era sencillamente espectacular. Cuatro modelos: *Mario's Cement Factory, Donkey Kong JR, Snoopy* y *Popeye*.



MICRO VS SYSTEM

Con la Famicom ya en las tiendas, Nintendo aún se las ingeniaba para seguir dándole una vuelta de tuerca al concepto G&W. Esta serie, comercializada en 1984, desplegaba dos pads extraíbles que se recogían coquetamente bajo la carcasa de la máquina. Solo llegaron a ver la luz tres modelos: *Boxing* (rebautizado *Punch Out!* en EE.UU.), *Donkey Kong 3* y *Donkey Kong Hockey*.





SUPER COLOR

Solo llegaron a distribuirse dos modelos de esta serie, *Spitfall Sparky* y *CrabGrab*. Con un diseño completamente rompedor y una pantalla vertical decorada con filtros de colores, fracasaron estrepitosamente en el mercado japonés. Claro, estaban todos como locos con la llegada de Famicom.

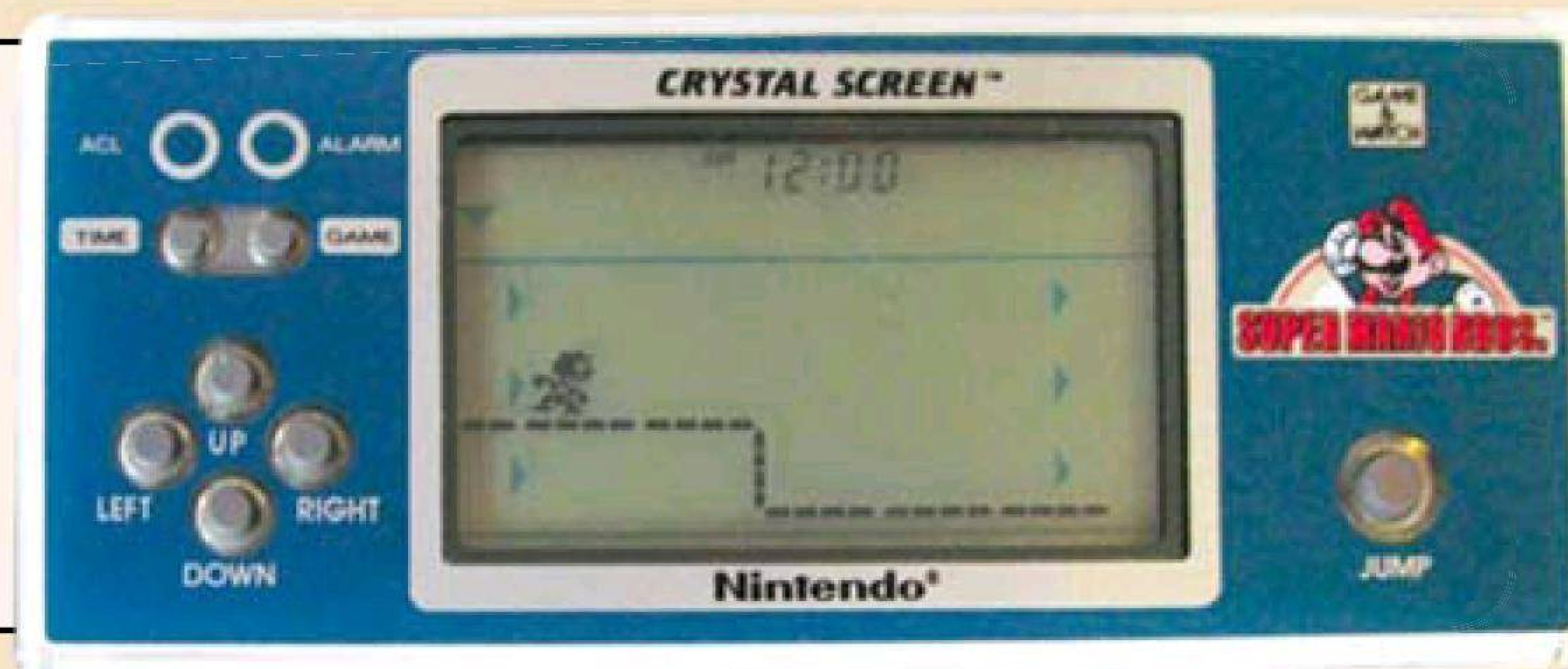


PANORAMA SCREEN

Las mediocres ventas de la serie Table Top llevaron a Nintendo a trasladar la misma tecnología a un diseño mucho más portátil. Un ingenioso sistema de bisagra permitía "abrir" la consola para poder ver el juego a través del espejo, sobre el que se reflejaban los gráficos de la pantalla, situada en la parte superior. Seis modelos: *Snoopy, Popeye, Donkey Kong JR, Mario's Bomb Away, Donkey Kong Circus* y *Mickey Mouse*. Los tres primeros eran ports directos de Table Top.

CRYSTAL SCREEN

Esta serie, lanzada en 1986, fue el "canto del cisne" de los G&W. Su principal atractivo era una pantalla LCD transparente. Su fragilidad y la curiosidad por jugar mientras no pierdes de vista al gato son algunas de las razones por las que hoy en día cuestan un ojo de la cara. Tres modelos: *Super Mario Bros., Climber* y *Balloon Fight*.



ofrecer una experiencia más cercana a los recreativos. La serie Table Top, inaugurada en 1983, ofrecía gráficos a color, melodías y cuatro modelos, sustituyendo las pilas de botón por sendas pilas tipo C. El precio era más elevado (7.800¥) y no tuvo demasiado éxito. Su gran tamaño no las hacía muy recomendables para amenizar un trayecto de Metro, así que Nintendo trasladó la misma tecnología a la siguiente serie, Panorama Screen. Al igual que las Table Top, estas usaban la luz externa para reflejar los gráficos del LCD sobre un espejo, pero todo ello condensado en un diseño mucho más portátil y a un precio menor (6.000¥).

La aparición de la Famicom hizo que la popularidad y el impacto de las G&W decayera entre el público japonés, pero Nintendo aún seguiría innovando con pantallas más grandes y coloridas (Super Color Series), mandos independientes y extraíbles para dos jugadores (Micro Vs System) e incluso una pantalla LCD transparente (Crystal Screen).

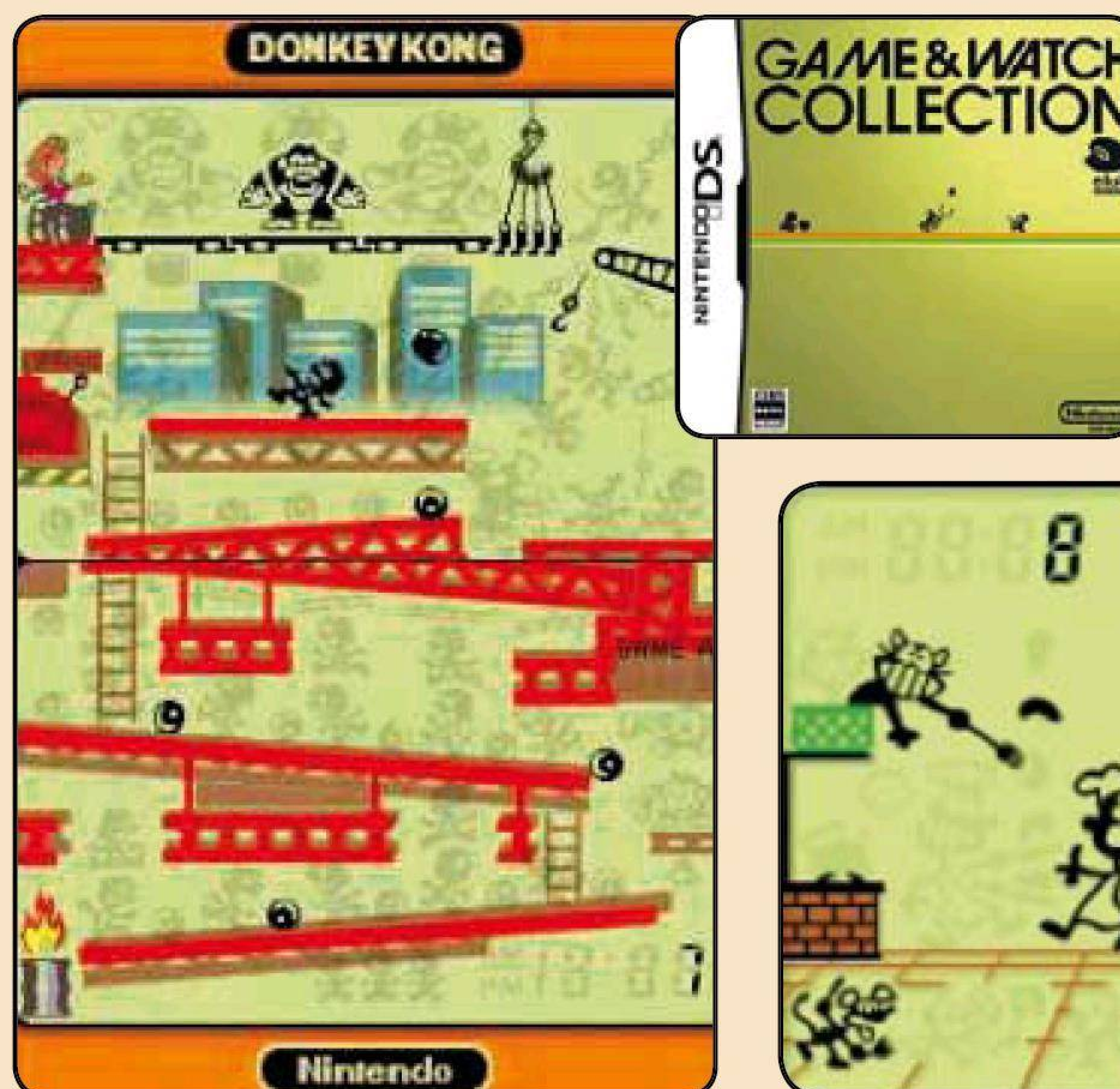
LA ÚLTIMA G&W fabricada por Nintendo llegaría en 1991, un modelo de la serie New Wide Screen titulado *Mario The Juggler*, que homenajeaba a la máquina que lo empezó todo: *Ball*. Dos años antes, el lanzamiento de Game Boy dejó obsoleta a las Game & Watch y sus imitadoras, llevando el juego portátil a una nueva dimensión. Aun así, estas viejas y entrañables "maquinitas" (como castizamente las llamaban los padres y los chavales de la época), siguen ocupando un lugar de honor en el corazón, y las estanterías, de muchos de los que ahora rondamos los 40.

Durante la última década, la especulación con los 60 modelos de Game & Watch se ha disparado, alcanzando cifras absolutamente demenciales en eBay y tiendas especializadas en Retro. A mediados de los 90 aún era fácil encontrar en tiendas "decomisos" algunos modelos por 4.000 pesetas, pero hoy día prepárate para desembolsar una auténtica pasta para conseguir ese modelo que se te escapó de niño.

Los precios varían dependiendo de la rareza del modelo y su estado de conservación. La opción económica es acudir a los modelos emulados en la eShop de DS, localizar alguna de las ediciones de *Game & Watch Gallery* que se lanzaron en GB, GBC y GBA, tirar de emuladores de PC (aunque no es lo mismo, claro) o vaciar tu saldo de estrellas en el Club Nintendo, donde aún es posible adquirir la preciosa reedición de *Ball* que Nintendo lanzó en 2011. Pero si tienes la fortuna de conservar alguna Game & Watch de tu infancia, o heredada de algún hermano mayor, no tengas miedo y compra un par de pilas de botón. Descubrirás que, 30 años después, sigue funcionando como el primer día y conservando esa tremenda carga adictiva que enamoró a toda una generación.

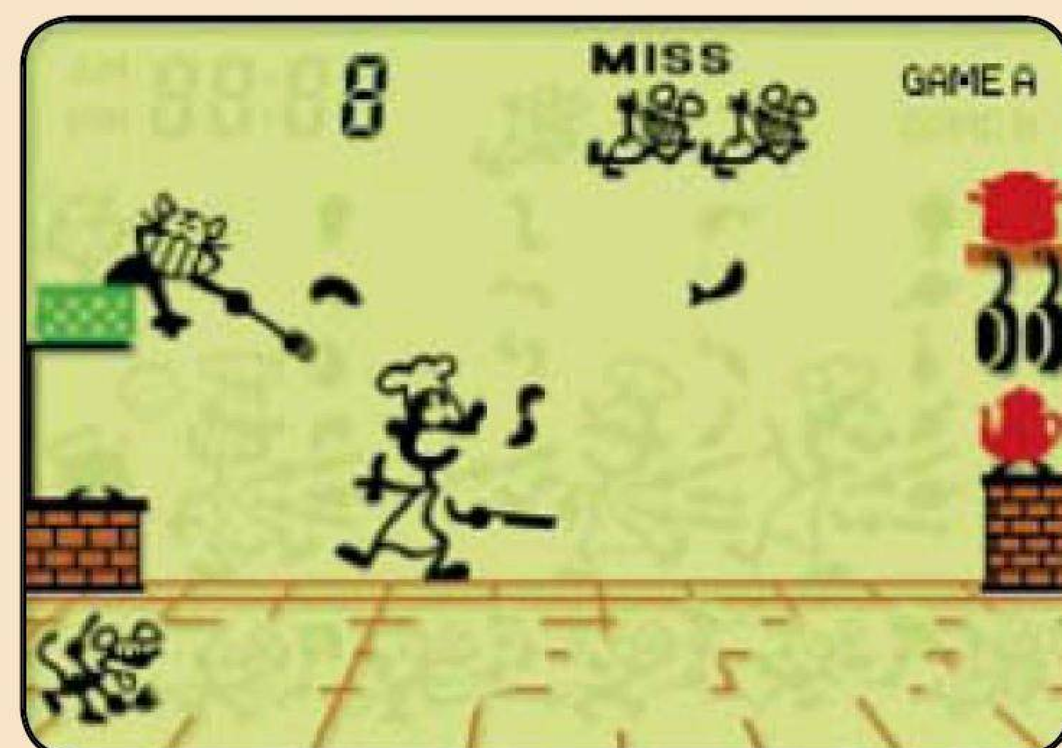
EXPLOTANDO EL LEGADO

Aunque la historia de las Game & Watch se acaba en 1991, su leyenda no ha hecho más que crecer y crecer. La propia Nintendo ha homenajeado el legado de sus "maquinitas" LCD en multitud de frentes. Por un lado, tenemos la colección *G&W Gallery*, con entregas para GB, GB Color y GBA (esta última hiperrecomendada, ya que incluye versiones mejoradas y ports perfectos de las G&W originales). En su día, el fallido e-Reader para GBA iba a ofrecer tarjetas para jugar con clásicos G&W, pero se quedó en agua de borrajas. Sí llegaron a distribuirse, a través del Club Nintendo, dos volúmenes de *G&W Collection* para DS, y en la eShop de dicha consola aún es posible adquirir ports de 9 clásicos (incluidos *Ball*, *Donkey Kong JR* y *Chef*). La saga *Wario Ware* ha incorporado no pocos guiños a los G&W. Aunque si lo que buscas es una experiencia más real, intenta localizar alguno de los Mini Classics que Nintendo licenció a finales de los 90.



CLÁSICOS POR ESTRELLAS. Nintendo regaló dos recopilatorios para DS a través del Club Nintendo. Aquí solo llegó sólo el primero.

UN CHEF EN DS. En la eShop de DS aún es posible encontrar 9 ports de clásicos Game & Watch.





PIRATERÍA DE CRISTAL LIQUIDO

Al otro lado del telón de acero no era ajenos al fenómeno Game & Watch, y por Rusia y sus países satélite empezaron a brotar copias de algunos de los modelos más conocidos de Game & Watch, con sus caracteres en cirílico y todo. Hoy en día se consideran un auténtico tesoro de coleccionista, y aunque es difícil encontrar una en buen estado (a menos de que tengas un tío que espiara para la KGB), puedes apreciar el desparpajo de los russkies en emuladores o webs como la que mencionamos abajo.



EL EMULADOR, EL ULTIMO RECURSO. Cuando faltan las ganas, y sobre todo el dinero, para lanzarse a la compra de las venerables Game & Watch, siempre queda el recurso de acudir a algunos de los emuladores para PC que pululan por la Red. Pero si te da miedo instalar porquería en el ordenador, también puedes disfrutar de clásicos G&W desde el navegador, gracias al flash y a webs tan geniales como www.pica-pic.com



FIRE Y MUCHO MÁS. Los *G&W Gallery* nos dieron una nueva oportunidad de disfrutar de los clásicos.

MINI CLASSICS. A finales de los 90 Nintendo licenció los G&W para crear versiones de llavero.



E-READER DE MODA. El fallido periférico de GBA iba a ofrecer clásicos G&W, pero al final no hubo suerte.

GB CAMERA. La cámara digital de la GB incluía un minijuego inspirado en el mítico Ball.



MEJORAR EL CLÁSICO. Los *G&W Gallery* incorporaban versiones mejoradas de clasicazos LCD.

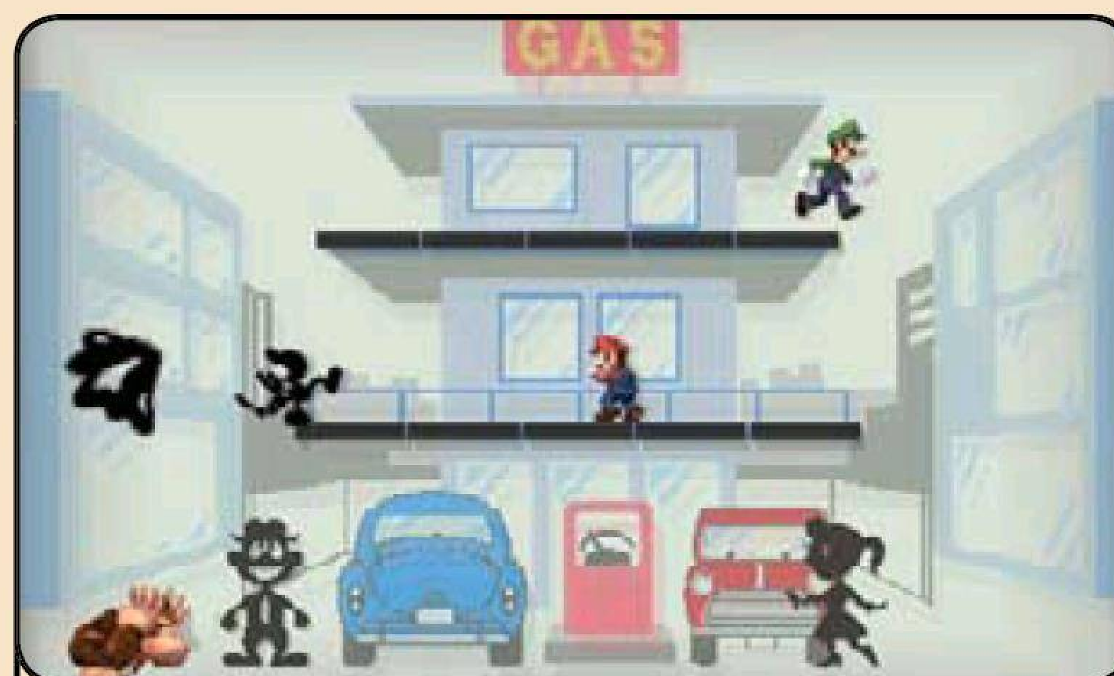


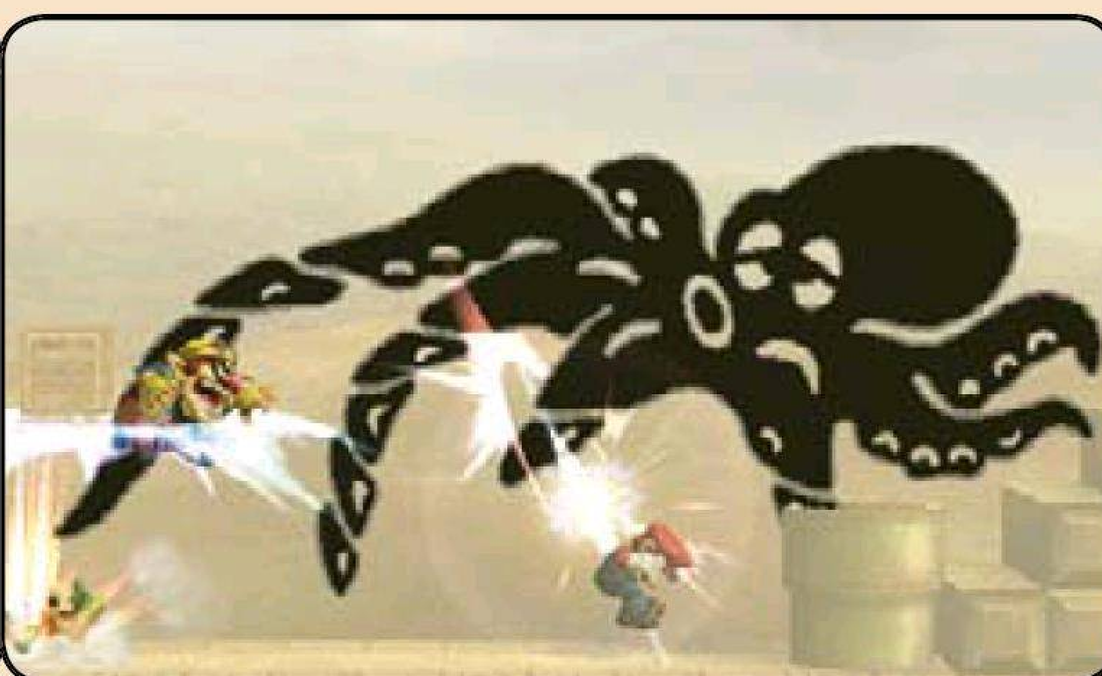
LOS FONTANEROS BOMBEROS. Este *Fire* de GBA elevó la dificultad al incorporar conocidas "víctimas" con distinto peso.

A LA CAZA DE LA RAREZA

¿Has logrado coleccionar los 59 modelos "oficiales" de G&W? En ese caso, el dinero no es problema, así que puedes dilapidar el resto de tu fortuna intentando comprar algunas de estas rarezas. Con el (1) tenemos la buscadísima G&W Diskun, un *Super Mario Bros* con un estuche inspirado en la mascota del Famicom Disk System. Con el (2) tenemos la máquina de *Donkey Kong* que fabricó Coleco con licencia Nintendo (que aunque no sea una G&W se hizo inmortal por salir en Gremlins). Y por último (3), la rarísima G&W 20.000.000, una versión de *Green House*, encargada por Yokoi para agasajar a su equipo.







MR GAME & WATCH

Considerado la "mascota no oficial" de las máquinas LCD de Nintendo, Mr. Game & Watch protagonizó muchas de las G&W, empezando por la primera, Ball. El libro de Florent Gorges (ver recuadro de la derecha) cita a Makoto Kano como el autor de este encantador personaje de nariz grotesca, que acabó formando parte del repertorio de luchadores de *Super Smash Bros. Melee* y *Super Smash Bros. Brawl*. El homenaje alcanzaba incluso al escenario de *Oil Panic* o un ataque basado en *Octopus*.

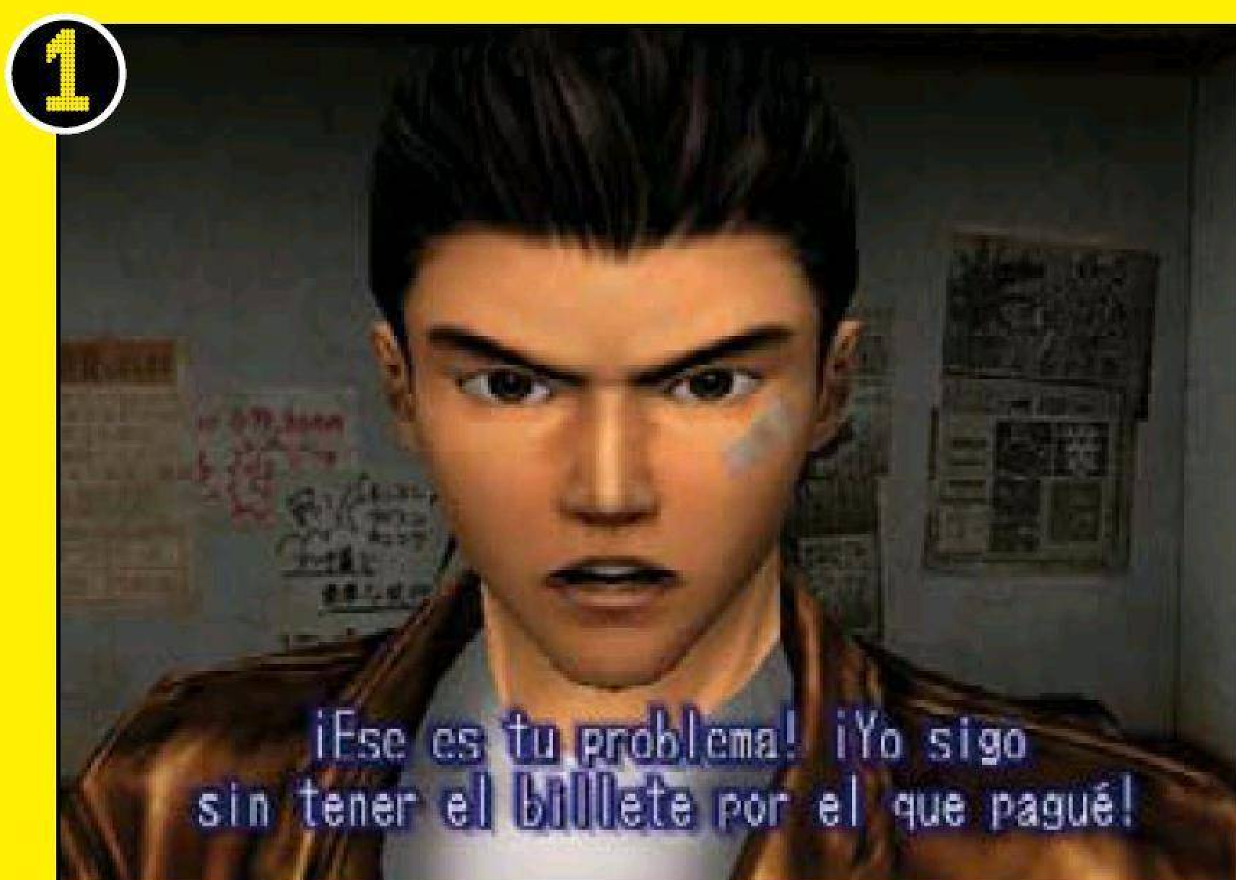


LA BIBLIA GAME & WATCH. El segundo de los tomos que Florent Gorges dedica a la historia de Nintendo es una joya para cualquier amante de los G&W. No te lo pierdas. La versión inglesa está editada por Pix'n Love Publishing.

EL FENÓMENO "MAQUINITAS"

Resulta complicado explicar a los más jóvenes el impacto que causaron las "maquinitas" LED y LCD entre los que ahora rondamos los 40. Todos los críos soñábamos con encontrar bajo el árbol de Navidad el célebre reloj de "carreras" de Casio, el clon de *Pac Man* fabricado por Gakken (inolvidable *Puck Monster*) y casi en los 90, las versiones licencias de clásicos del calibre de *Castlevania*. Hoy valen su peso en uranio.









1 **SHENMUE I Y II** han sido adaptados al castellano por Traducciones del Tío Victor, que incluso ha adaptado los menús, mapas y otros recursos gráficos al castellano.

2 **PARASITE EVE** nunca se llegó a lanzar en España... aunque eso no impidió que Traducciones Nexar adaptaran el juego.

3 **FINAL FANTASY TYPE 0** tiene escasas o nulas probabilidades de salir de Japón, aunque un grupo de fans americanos y españoles lo están adaptando a su idioma...

4 **SYMPHONY OF THE NIGHT,** uno de los *Castlevania* mejor valorados, cuenta con varias traducciones distintas al castellano.

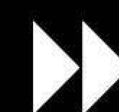
FENÓMENO FANSUB

El "fansub", contracción inglesa de "fan" y "subtitled" (subtitulado), no es ni mucho menos un fenómeno nuevo. Los animes -y hasta mangas- y series más populares llevan multitud de años siendo adaptados, en cuestión de horas tras su difusión en TV, a otros idiomas por los fans de cada país. Naruto o The Big Bang Theory, por ejemplo, han estado siempre disponibles, subtitulados al castellano, pocas horas tras su emisión en Japón y EE.UU. respectivamente. Y ese trabajo se realiza sin esperar nada a cambio, simplemente por amor a esa serie, por "perfeccionar" un segundo idioma o por facilitar que otros que no entienden el doblaje original puedan acceder a ese contenido en su lengua.

Incluso hay un extremo aún más "purista", el "Undub", que consiste en quitar el doblaje de una región para introducir el original (por ejemplo, japonés). Sobra decir que los videojuegos no se han quedado fuera de este fenómeno y muchos fans se han volcado con proyectos específicos, para adaptar su juego favorito a su idioma. No es algo nuevo, y desde la última década del siglo pasado, mucha gente se ha volcado en adaptar a nuestro idioma clásicos que, o no llegaron a la península, o lo hicieron en inglés: Sayans Traductions dio buena cuenta de los 6 primeros *Final Fantasy* (NES y SNES) o *Suikoden* (PSone). Otros grupos, como Traducciones del Tío Victor han terminado de adaptar *Shenmue* (Dreamcast) y tienen su secuela muy avanzada, incluyendo incluso las escenas de vídeo, mapas y menús, con el trabajo a nivel gráfico que eso supone. Y los hay incluso más osados aún, como Sky, que se ha liado la manta a la cabeza con un proyecto "faraónico" y está ayudando a que *Final Fantasy Type 0* (PSP), un título que parece casi seguro que no llegará a Europa ni a EE.UU. de la mano de Square Enix, se traduzca primero al inglés y, de ahí, al castellano.

Proyectos de traducción que, en muchísimos casos, involucran a más de una persona y que fácilmente pueden durar más de un año en el tiempo, según su complejidad y extensión. Así pues, la gran pregunta es, ¿qué lleva a una persona a traducir un juego por amor al arte, sin esperar nada a cambio? En un gran número de casos, se combinan dos aspectos fundamentalmente: el amor por un juego en ▶▶

[ANIME, SERIES DE TV, CÓMICS, MANGAS... EL FENÓMENO "FANSUB" NO ES, NI MUCHO MENOS, EXCLUSIVO DE LOS VIDEOJUEGOS]







NO ...JB

Dicen que por amor a alguien o a algo se pueden llegar a hacer locuras. Locuras como traducir un juego inédito, o que llegó en inglés tiempo atrás y que nos marcó. Todo, sin esperar nada a cambio, sin remuneración... todo, por puro amor a un videojuego.

DOS CASOS SINGULARES



THE WORLD ENDS WITH YOU

El conocido juego de Nintendo DS llegó a España manteniendo los textos en inglés, pero en Traducciones del Tío Victor quisieron ir más lejos que en otros títulos y no solo lo tradujeron al castellano, sino que también se doblaron las voces al castellano. Es un hecho prácticamente único.

OKAMI

Capcom no atendió las peticiones de los fans, quienes iniciaron todo tipo de campañas para que su artístico juego llegara con los textos en castellano. Así, como contramedida, en primer lugar se creó un libreto de libre distribución con todos los textos del juego en castellano (al estilo Nintendo con *Ocarina of Time*), aunque tiempo después apareció un parche para traducir el juego al castellano por completo...



TRADUCCIÓN... POR HUMOR AL ARTE

El afán traductor de algunos fans va incluso más allá, saltándose el guión por completo para contar una historia distinta, siempre en clave de humor, y no exenta de topicazos y expresiones patrias...



FINAL FARRA. El grupo Charnego Translations fue uno de los más prolíficos en los 90. Aquí, adaptaron *Final Fantasy VI* (*FFIII* en USA) a su propio idioma, el charnego, bastante descacharrante... Y no fue el único.



LA LELLENDA DE LA CERDA DX. La famosa aventura de Link adaptada a Game Boy también tuvo su traducción Charnega... en la que, por poner un ejemplo, la espada maestra fue sustituida por una navaja toledana.



TALES OF BARBATE. Antes de que la saga de Namco llegara de forma oficial a España, los fans de Tales Translations, aparte de adaptar algunos títulos, flirtearon con el humor, como en *Tales of Destiny 2*.



TECMO ATLETI. Los "Charnego" hicieron de las suyas con *Tecmo Cup* (*Captain Tsubasa* en Japón), ambientando el juego en la época en que el Atlético de Madrid bajó a 2ª división. Surrealismo en su estado más puro.



THE SECRET OF YONKI ISLAND. La mítica aventura de Lucas también fue modificada por los Charnego, aunque en esta ocasión el proyecto quedó a medias y nunca se terminó. No faltan ni las referencias a "Verano Azul"...



SUPER STRESS FAIJTERS II. Otros clásicos, *Street Fighters* o *Streets of Rage* también cuenta con versión en castellano marginal. No faltan las referencias a Jesús Gil y otros "ilustres" de los años noventa...



1 VALKYRIE PROFILE *Lenneth* (de PSone y PSP) es otro de los juegos que han sido adaptados con la participación de SkyBladeCloud.

2 RESIDENT EVIL *Director's Cut*, ni la edición "normal" se lanzaron en castellano... aunque ya es posible jugar a ambos en nuestro idioma.

3 FATAL FRAME 4 no salió de Japón por sus discretas ventas y fallos (que fueron corregidos por los fans, junto al doblaje al castellano).

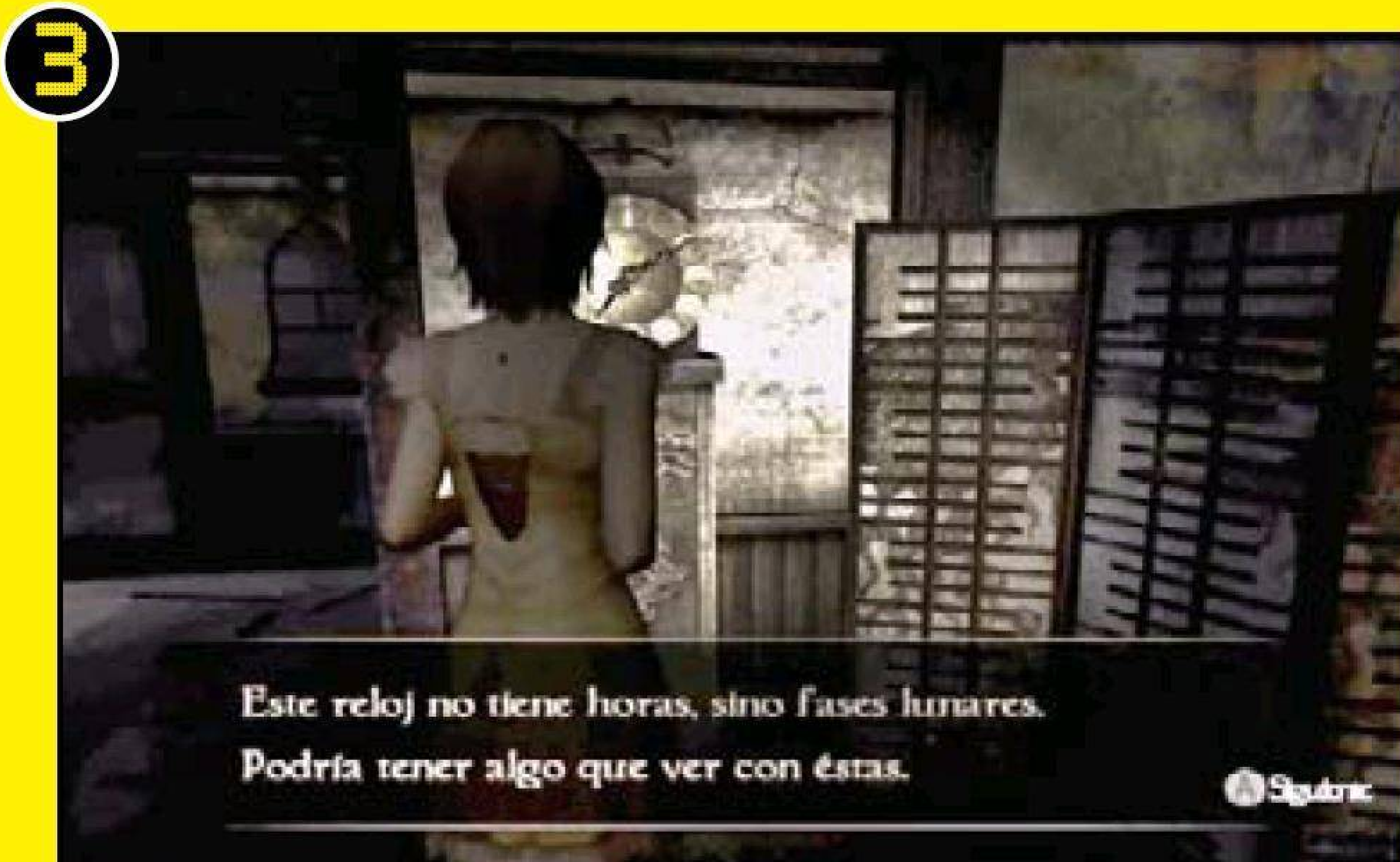
4 SNATCHER, otra de las obras clave de Kojima, se tradujo en varias de sus versiones, como Mega CD o PC Engine (sin censura).

5 SD SNATCHER, la versión Super Deformed (o con personajes cabezones) y con cambios de *Snatcher* para MSX-2 también se puede jugar en cristiano.

6 LUNAR SILVER STAR *Harmony*, la secuela del clásico RPG tuvo su adaptación al cristiano por parte de Devil Traducciones.

7 POLICENAUTS es uno de los proyectos de Traducciones del Tío Victor, en el que se están modificando incluso las escenas de vídeo con los textos en castellano.













concreto (que les marcó en una época pasada) junto con la "curiosidad" o "necesidad" de trastear con los archivos del juego, a lo que se añade el desafío que supone hacerlo funcionar una vez modificado.

En otros casos, simplemente se trata de "subsanar una injusticia", de corregir un lanzamiento que debería haber llegado en castellano, pero que finalmente solo llegó en inglés. Dentro de esta segunda "vía" hay casos bastante recientes, como el mencionado *Okami* (PS2 y Wii), *Parasite Eve The Third Birthday* (PSP) o incluso *Saboteur*, la obra póstuma de Pandemic para PS3, Xbox 360 y PC. Si nos centramos en este último, la traducción se gestó en primer lugar en PC (donde suele ser muy fácil modificar los textos), pero luego fue adaptada a las versiones de consola, sin que los grupos de traducción ofrezcan ni las herramientas ni el juego original para hacerlo funcionar. Eso corre SIEMPRE por cuenta del jugador, ya que la traducción siempre se suele distribuir en forma de parche que se aplica sobre los ficheros originales del juego. De este modo se evita incurrir en la piratería o distribución ilegal de un juego.

Y aún nos queda una tercera vía, que es algo más minoritaria y complicada si cabe: corregir un lanzamiento defectuoso. Bien eliminando la censura impuesta en un territorio concreto, por ejemplo, o corrigiendo una larga lista de fallos y bugs. Ese ha sido el caso de, por ejemplo, *Fatal Frame 4*, la cuarta entrega de una famosa saga de survival horror conocida en Europa como *Project Zero*. Esa entrega se anunció en su día como una gran exclusiva de Wii, en la que estaban involucrados talentos de la talla de Suda 51 y su estudio Grasshoper, quienes incluso "metieron mano" en el guión del juego. En Japón, el juego tuvo unas ventas más bien discretitas y según cuentan las malas lenguas, la versión final japonesa estaba plagada de bugs y defectos jugables, como 6 fantasmas que no podemos capturar con nuestra cámara fotográfica (es una de las mecánicas principales del juego). Esos fallos y las modestas ventas propiciaron que su lanzamiento en el resto del mundo se cancelara... un hecho que no impidió que algunos fans de la saga (recordemos que las 3 entregas anteriores sí llegaron a España) se reunieran bajo una bandera común, llamada "Project AES". Un equipo compuesto por más de 10 personas, entre traductores, programadores y testeadores (sin contar la colaboración de la comunidad hispana de *Project Zero*) para subsanar todos los errores del código original y, de paso, traducirlo al castellano. En dos

[ALGUNOS EQUIPOS NO SOLO TRADUCEN, SINO QUE CORRIGEN "BUGS" Y FALLOS, MEJORANDO ASÍ EL RESULTADO FINAL]

HABLAMOS CON JORGE N. A. C. *(SkyBladeCloud)*

Involucrado en la traducción de uno de los proyectos más ambiciosos del panorama actual, *Final Fantasy Type-0*, Jorge nos cuenta cómo empezó con las traducciones y mucho más...

> **FF TYPE 0 ES EL PROYECTO MÁS GRANDE EN EL QUE HE PARTICIPADO. LLEVAMOS CON ÉL UN AÑO Y 3 MESES**

> EDAD: 23 Años

> ESTUDIOS: Graduado en ingeniería informática (actualmente estudiando máster)

> IDIOMAS: Español, Inglés y Alemán.

> PROYECTOS:

Administración, romhacking y traducción: Kingdom Hearts RE: Chains of Memories (PlayStation 2).

Decodificación gráfica: Dawn of Mana (PlayStation 2)

Administración y romhacking: Valkyrie Profile (PlayStation y PSP). Dragoneer's Aria (PSP))

Asistencia en romhacking: The 3rd Birthday (PSP).

Romhacking: Final Fantasy IV: The Complete Collection (PSP).

Admon., romhacking: Final Fantasy Type-0 (PSP).

Romhacking 3D, permitiendo inclusión de nuevos personajes jugables creados por la comunidad de modding, explotando la capacidad del juego de tomar DLC's: Dissidia Duodecim: Final Fantasy

> WEB: www.skybladecloud.net

¿Qué te llevó a empezar a traducir juegos? ¿Cuándo y cómo surge la idea de traducir uno?
Comencé por curiosidad, y más que nada por saber si era posible llevar al castellano mis juegos favoritos, para permitir que todos los hispanohablantes pudieran disfrutarlos. Antes había estado en varios foros de traducciones de juegos y siempre me había llamado la atención cómo era posible alterar el funcionamiento de un juego de ese modo. Pensaba que era admirable la labor de ingeniería e interpretación que había detrás, y más aun siendo con fines altruistas. Así que quise aportar mi granito de arena.

Eres muy joven, pero eso no ha impedido que participes en la traducción de numerosos títulos. ¿Cuál es tu papel en el proceso? ¿Tenías conocimientos previos o aprendiste sobre la marcha?
Al principio no fue nada fácil, no tenía conocimientos informáticos más allá del nivel usuario; pero siempre me interesó ese ámbito de la tecnología y el desarrollo de juegos. Casualmente me interesé por la traducción de juegos al comenzar la carrera (ingeniería informática) y al ser bilingüe, tenía por dónde empezar. Tras intentar traducir un par de títulos, descubrí que me gustaba bastante explorar los datos de los juegos, y reprogramarlos a placer. ¿Y qué mejor cambio, que una buena traducción? Fue este gusto el que me impulsó a seguir traduciendo, y claro está: cuando uno disfruta con lo que hace, no desiste ante las dificultades y aprende de sus experiencias. Poco a poco fui dedicando menos tiempo a la traducción en sí, y más a la programación y el análisis de los datos del juego. A día de hoy intento traducir lo menos posible y programar cuanto pueda; al fin y al cabo, sigue siendo la parte que más me gusta.

¿Cuál es el aspecto más difícil de todo el proceso? ¿acceder a los archivos? ¿la programación? ¿conseguir que todo funcione una vez traducido? ¿organizar el trabajo con el resto del equipo? ¿Lo más difícil a lo que te has enfrentado?
Cada juego es un mundo, y en algunos casos hay aspectos más complicados que otros. En general, es la parte de ingeniería inversa (aquélla que permite entender y adaptar la lógica de un juego, mediante técnicas de programación) la más difícil, con diferencia. Una vez entendido cómo funciona el código, es posible obtener sus textos y recursos. La traducción suele llevar más tiempo que otras fases, pero solo requiere conocimiento de los idiomas implicados y del juego en sí.

Una vez traducido, es necesario reinsertarlo en el juego. Aquí pueden darse todo tipo de problemas (textos fuera de su sitio, cuelgues, etc.). Solucionarlos depende en gran medida de cómo se haya entendido la mecánica del juego durante la fase de ingeniería. En ocasiones puede ser frustrante que no responda correctamente tras muchos intentos, pero el resultado final merece el esfuerzo. Lo más difícil a lo que me he enfrentado han sido textos encriptados de varios juegos en los que he trabajado, como *Final Fantasy I* y *Valkyrie Profile* (las versiones de PSP), que hacían pensar que el juego había sido programado para evitar la traducción. No obstante no existe ningún juego imposible de traducir; sólo unos más difíciles que otros.

Aparte de traductores, suele haber programadores, grafistas... ¿Cuánta gente puede participar en un proyecto como *Type-0*? ¿Cuánto tiempo puede llevar? ¿Tus roles en el proceso?
La traducción de *Type-0* ha contado con el equipo más grande en el que he trabajado, si bien solo 7 miembros hemos estado activos durante todo el proceso. En total, habremos sido unas 30 personas de todas partes del mundo. Mi rol ha sido examinar los datos del juego y poder decodificar sus recursos (textos, imágenes, audios, videos, etc...) de modo que sean editables por el resto del equipo. También me encargo de programar las herramientas que permiten tanto extraer como reinsertar los recursos. Así, tras extraerse, el equipo puede modificar archivos comunes (textos, imágenes...), y una vez reinsertados los datos, el juego muestra las diferencias.

¿Cuánto tiempo puede llevar traducir un juego como *Type-0*? ¿Cuántas palabras puede tener? ¿es vuestra mayor traducción hasta la fecha? ¿Qué tiempo le dedicas al día/semana?
Type-0 ha sido el proyecto más grande en el que he participado hasta la fecha. Llevamos un año y tres meses, y aunque demos por finalizada la traducción, aún falta la etapa de pruebas, para asegurarnos de que todo funciona. La cantidad de texto es ingente, unas 310.000 palabras (mucho más que cualquier capítulo de Harry Potter). Una vez más, la duración de los proyectos depende del juego y de la dedicación de los miembros, ya que al hacerse en los ratos libres, nunca se sabe si se le podrá dedicar o no tiempo.

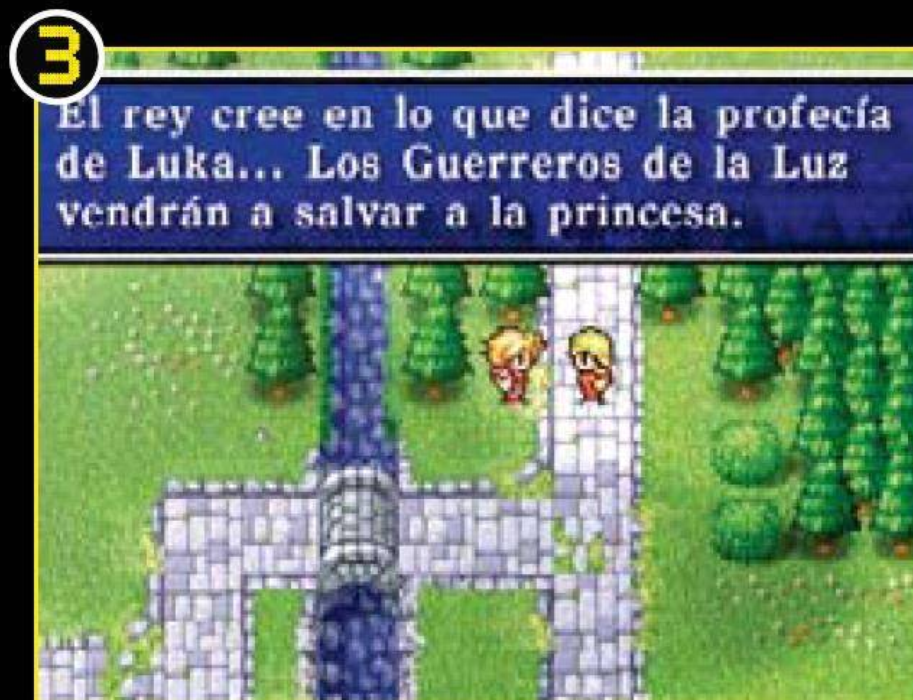
¿Tienes contacto con otros grupos de traducción? ¿compartís avances y descubrimientos?
Aún conservo el contacto con todos los grupos con los que he trabajado, y con otros que conozco y con los cuales aún no he tenido el gusto de trabajar. Con los equipos implicados en *Type-0* me encantaría volver a trabajar. Por lo demás, solemos compartir avances en foros dedicados al mundillo. En muchas ocasiones esto permite la traducción de un mismo título a varios idiomas por diferentes grupos (esa es la idea tras *Type-0*).

Desde el punto de vista legal, la traducción por parte de los fans no está permitida, pero tampoco se persigue. ¿Has tenido queja formal por parte de Square Enix con algún proyecto? Llegado el caso, ¿ofrecerías el trabajo si *Type-0* llegara a editarse en España para que se comercializara con los textos en castellano?
A día de hoy no he sido contactado ni yo, ni ninguno de los grupos en los que haya formado parte por la compañía desarrolladora de ningún juego con el que hayamos trabajado. Es cierto que Square Enix tiene un historial de cartas C&D (Cease and Desist) capaz de replantear la viabilidad de un proyecto con sus juegos.

Sin embargo, al no haber infringido ninguna ley de copyright, hemos tenido siempre luz verde. Desde el punto de vista de la propiedad intelectual, no reclamamos ningún derecho de autor. En cuanto a una posible edición de *Type-0* en español o inglés, usando nuestro trabajo, no me parecería correcto por parte de una entidad como Square Enix el hacer uso lucrativo de un trabajo realizado de forma altruista por los fans; sobre todo cuando ellos mismos admitieron no poder lanzar el juego en occidente debido a cuestiones económicas. De darse el caso, habría que concretar antes cuestiones de distribución y créditos, con todos los integrantes del equipo.

1


2


3


1 **CHAIN OF MEMORIES.** La versión de PS2 nunca llegó a editarse en España, pero Sky lo tradujo.

2 **DRAGONEER'S ARIA,** traducido por Artema Traducciones, con la ayuda de Sky en la programación.

3 **FINAL FANTASY.** En su edición aniversario para PSP, también en castellano.

1


2


3


4


1 XENOGEARS es otro soberbio juego de rol de Square que Sayans Traducciones adaptó al castellano pese a la gran complejidad del título.

2 MOTHER, más conocido como *Earthbound* en Occidente, también ha sido traducido por fans. Cuenta la leyenda que, antes de ponerse en la eShop, se ofreció el trabajo a Nintendo...

3 CHRONO CROSS es uno de los mejores RPG de PSone, pero no llegó a Europa. Chrono Traducciones lo adaptó hace no demasiado...

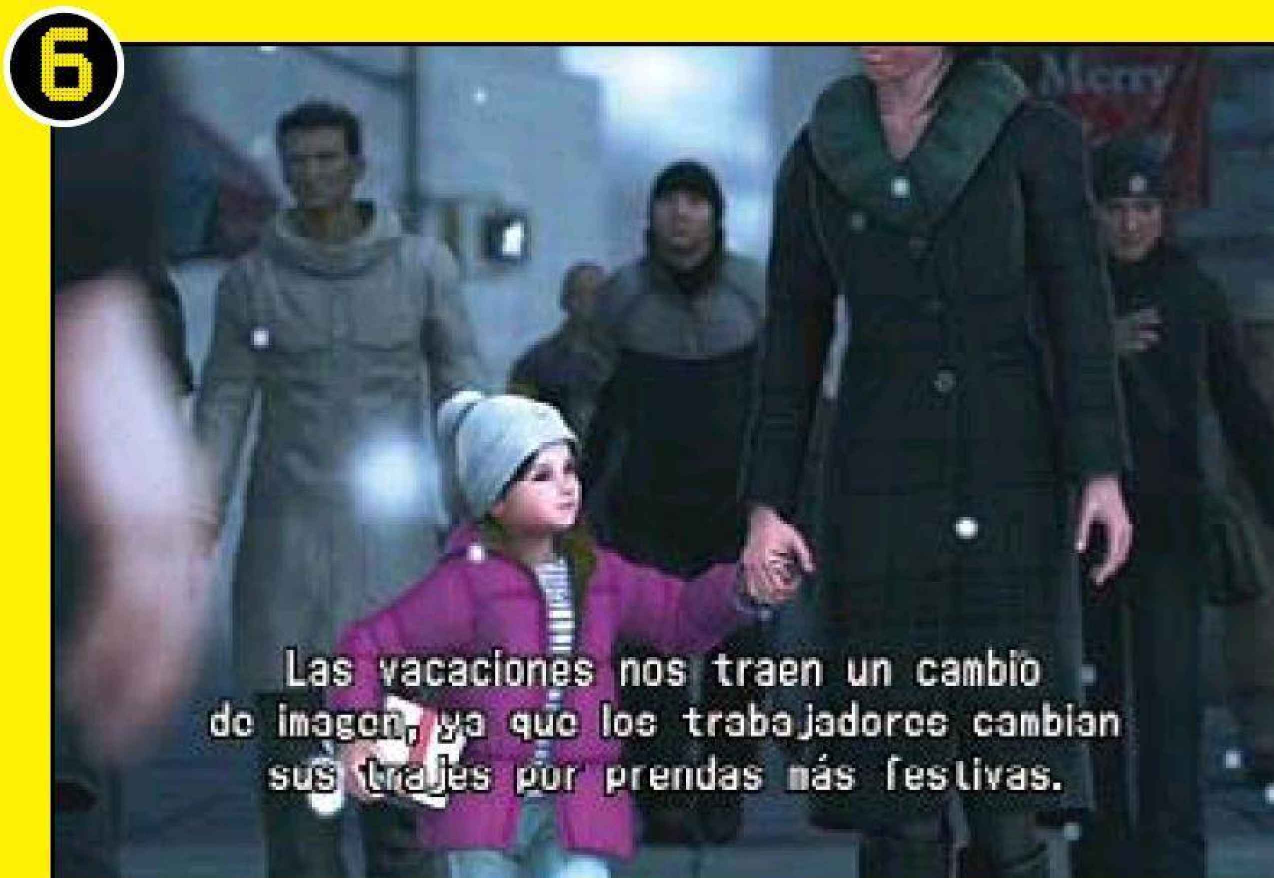
4 VAGRANT STORY llegó en inglés de la mano de Acclaim, aunque Vagrant Traducciones hizo un gran trabajo adaptándolo al castellano.

5 VAMPIRE HUNTER D fue una minoritaria aventura de PSone basado en el manga homónimo, adaptado por Devil Translations.

6 PARASITE EVE The Third Birthday para PSP también cuenta con traducción, en la que también ha participado SkyBlade...

7 WILD ARMS 2 es otro ejemplo de que, a la hora de traducir, el RPG es un género clave. Vagrant Traducciones se encargó de este...

5


6


7


palabras, ofrecer una versión mejor que la original. Puede sonar duro decirlo, pero llegamos a un extremo en el que el trabajo de los fans más devotos puede incluso superar en calidad al de los estudios profesionalizados.

Y, aunque la legislación es clara y, teóricamente el acto de traducción (o su autorización) corresponde única y exclusivamente a los autores mientras duren sus derechos sobre la obra original (artículo 8 de la convención de Berna para la protección de las obras literarias y artísticas), lo cierto es que la traducción por parte de los fans no está siendo perseguida por las compañías. Un movimiento lógico, por otra parte. La comunidad fan podría verlo como un "ataque" y retirar su apoyo a su juego o serie favorita. Al fin y al cabo, en gran medida son su sustento. En el otro extremo, se podría trazar un "paralelismo" con el fenómeno de Youtuber: las traducciones por parte de los fans no dejan de ser una forma más de acercar el trabajo de un estudio a los aficionados de otros países que, por razones de tiempo, presupuesto o rentabilidad, muchas veces no se pueden incluir entre los idiomas disponibles. ¿O acaso alguien duda una parte considerable del éxito de *Final Fantasy* en España se debe a que los primeros 6 juegos estuvieron traducidos antes del desembarco de *Final Fantasy VII*? Puede sonar muy "pretencioso", pero lo cierto es que las traducciones no hacen sino "engordar" un fenómeno -masificarlo, si gusta más el término- y, eso, a la larga, puede traducirse en unas mayores ventas para futuras entregas de una misma serie.

MULTITUD DE JUEGOS NO EDITADOS EN ESPAÑA, COMO *POLICENAUTS*, ESTÁN SIENDO ADAPTADOS A NUESTRO IDIOMA

En cualquier caso, está claro que los fans cuentan cada vez con mejores y más depuradas herramientas de "romhacking" (gracias a las cuales acceden a los textos, gráficos y demás materiales del juego), e incluso se siguen desarrollando para nuevos títulos y frente a nuevas medidas de protección, lo que significa que el fenómeno no tiene visos de desaparecer, al menos a corto plazo. Más bien, todo lo contrario. Raro es que el mes en el que no se anuncia un nuevo proyecto, por regla general, con títulos bastante deseados que, como hemos dicho, o bien no vieron la luz en su día o lo hicieron en inglés. Ahí está, para corroborarlo, por ejemplo, incombustibles clásicos del calibre de *Policenauts* (PSone y Saturn), una de las obras más queridas de Hideo Kojima, que 20 años después de su lanzamiento original para NEC PC-9821, tiene su traducción al castellano bastante avanzada. O *Snatcher* de Mega CD, que se remató el pasado verano. Y todo por amor al arte... ■

HABLAMOS CON PABLO MUÑOZ (Exmiembro de Sayans Traductions)

Pablo es un caso atípico dentro de las traducciones. Comenzó como "amateur" y hoy en día se dedica profesionalmente a ello. Ya ha trabajado para Nintendo, Konami y otras compañías...



"TRABAJÉ EN NINTENDO (SE FIJARON EN MÍ POR MI BLOG DE TRADUCCIÓN). FUE UN SUEÑO HECHO REALIDAD..."

¿Cómo fue el salto de aficionado a profesional? ¿Tenías claro que la traducción de videojuegos era tu camino? ¿Conoces más casos así?
Con 13 años me encantaba traducir juegos en mi tiempo libre y, aunque me atraía la informática, me decanté por estudiar Traducción e Interpretación. Durante la carrera amplié mis horizontes y acabé trabajando en una agencia de traducción donde, a pesar de mi pasión por la traducción, me di cuenta que de que no me gustaba traducir aburridos manuales técnicos. El trabajo me ayudó a mejorar mucho, pero al buscar mi verdadera pasión me acordé de la sensación de traducir RPG, así que sabía que tenía que hacer algo al respecto. Acabé trabajando para Nintendo (se fijaron en mí por mi blog de traducción), lo que me pareció un sueño hecho realidad.

A nivel nacional no me suenan otros casos como el mío, pero otro buen ejemplo de traductor aficionado que pasó a profesional es Clyde Mandelin, un traductor japonés/inglés, conocido como "Tomato", que tradujo grandes joyas como *MOTHER 3* o *Star Ocean* de SNES y que ahora traduce juegos y anime a nivel profesional.

Todo lo que aprendiste como amateur, ¿te ha servido para desempeñar mejor tu trabajo o ahora trabajas con herramientas diferentes?
Casi siempre traducía con el bloc de notas o sobreescribiendo texto en herramientas específicas y no ha cambiado mucho la cosa, ya que casi siempre se traduce en Excel (por increíble que parezca). También uso herramientas profesionales que ayudan a traducir texto repetido o parecido o consultar cómo he traducido algo antes, pero la forma de trabajar no es revolucionaria. Eso sí, la experiencia como amateur, donde yo hacía todo, me ayudó durante la prueba que hice para trabajar en Nintendo, ya que había un montón de códigos en el texto y una serie de cuestiones técnicas (como el límite de espacio) con las que ya había lidiado antes.

Cuando comencé a trabajar para Nintendo este conocimiento técnico me ayudó mucho, ya que mientras traducía podía intuir qué podría fallar. Hoy hay cursos de localización de juegos que enseñan estas cosas (yo imparto varias clases en másteres y tengo un curso propio), pero en su momento es lo que me permitió meter cabeza en el sector.

A nivel profesional, ¿cuántos juegos has traducido y cuáles? ¿Se puede vivir de esto?
No llevo la cuenta, pero sí podría decir que he traducido más juegos de los que pensaba que traduciría y menos juegos de los que me gustaría. A veces me gustaría volver a esos tiempos de traducir sin presión juegos a los que había jugado mucho (lo normal, por desgracia, es traducir sin haber jugado). Actualmente, aparte de los textos del juego, traduzco material adicional como webs o manuales. A veces solo he traducido la web por una cuestión de volumen de trabajo, ya que los plazos son muy ajustados.

Muchas empresas no te dejan decir los títulos que has traducido, pero por suerte en Nintendo y otras empresas sí me lo permiten. Puedes ver los juegos más destacados que hecho y aprender un poquito sobre mi participación en ellos en **http://pablomunoz.com** o en mi blog (**http://algomasquetraducir.com**). Sobre si se puede vivir de la traducción de videojuegos... hoy en día mucha gente se quiere dedicar a esto, así que hay más competencia. Por suerte, también ha aumentado el número de plataformas, así que sí, hay trabajo si te lo montas bien. Eso sí, siempre es bueno combinar la traducción de juegos con otra especialidad para no jugárselo todo a una carta, ya que yo mismo he pasado por baches en las que me han cancelado algún proyecto y tienes que tener un plan B.

¿Cómo ves ahora la traducción amateur? ¿Lo ves como una "intromisión" o lo entiendes porque cubre un hueco que los editores no llenan?
Depende del "enfoque". Yo por ejemplo traducía juegos que llevaban años en el mercado, con ínfima probabilidad de reeditarse traducidos. No hacía daño a nadie y así ayudaba a que la gente probara juegos inéditos en España.

Si nos ponemos a hablar de que una desarrolladora o distribuidora no se quiere gastar dinero en la traducción del juego y busca que los fans hagan la traducción ("¡Te doy el privilegio de traducirlo gratis, qué guay somos!"), eso es ya otra historia. Invito a cualquiera que "sepa inglés" a que se ponga a traducir un juego con mucho texto a ver si lo termina y con calidad. Basta con coger una traducción mía de amateur y darse cuenta de que hay fallos de traducción y cosas que se podrían haber dicho mejor (era joven e inexperto...). Un jugador con conocimientos de idiomas puede hacer un buen trabajo al igual que tú puedes arreglar unas tuberías. Pero, salvo excepciones, un traductor dispone de habilidades que le van a dar más naturalidad a un juego: aunque la gente se sorprende cuando se lo digo, para ser buen traductor es mucho más importante tu nivel de español que de inglés. Estamos hablando, claro, de un traductor especializado en juegos, ya que no es lo mismo traducir un texto técnico que un juego. Ahora, si pasa el tiempo y el desarrollador no traduce el juego... pues no veo mal que un grupo de personas lo traduzca para su disfrute y el de los seguidores del juego. Es lo que hacía yo, vaya.

Conociendo las tarifas, ¿se llega a comprender por qué algunos juegos siguen sin llegar traducidos a España? ¿Es tan caro?
Calcular los costes de una traducción no es tan simple como coger el texto final, multiplicar céntimos por palabras y hacer una estimación. A lo mejor la traducción es el 35 % de lo que puede durar un proyecto de traducción.

Hay que preparar el juego para que se pueda traducir (fase de "internacionalización"), hay que traducirlo, hay que revisarlo (cosa que no siempre se hace) y, sobre todo, hay que testearlo, porque no se suele ver el juego mientras se traduce, así que es muy importante verlo todo en pantalla para pulirlo y corregir cosas. Por no hablar de que los juegos hoy en día no se suelen traducir cuando el texto final está terminado, sino mucho antes para que el lanzamiento sea más o menos simultáneo. Para que te hagas una idea, yo estuve una vez en un proyecto que duró... ¡¡9 meses!! No quiero ni imaginar el dinero que pagó la desarrolladora a todo el personal implicado por cada idioma.

Si el juego tiene mucho texto, desde luego que el coste es importante, aunque es relativamente bajo respecto al coste total del juego. Y aunque digan que "la traducción es un mal necesario", disfrutar de un juego en tu idioma merece la pena y se debe invertir en traducir.

> **EDAD:** 29 años
>
> **ESTUDIOS:**
> Traducción e Interpretación.
>
> Master europeo de traducción audiovisual
>
> **IDIOMAS:**
> Inglés, castellano
>
> **PROYECTOS PROFESIONALES:**
> **Traducción, revisión, testing de textos en pantalla y manual:**
> Metroid Other M (Wii)
>
> Fire Emblem Shadow Warrior (DS)
>
> Kirby Super Star Ultra (DS)
>
> **Traducción del texto en pantalla y para doblaje:**
> Silent Hill Book of Memories (Vita)
>
> **Traducción del texto, manual y web:**
> Ninja Gaiden 3: Razor's Edge (Wii U/ PS3/Xbox 360)
>
> Dead Or Alive 5 Ultimate (PS3, 360)
>
> **PROYECTOS "AMATEUR":**
> **Traducción, testing, modificación gráfica y otras tareas:**
> Final Fantasy IV y VI (SNES)
>
> Phantasy Star II, III y IV (Megadrive)
>
> Secret of Mana (SNES)
>
> Zelda: A Link to the Past (SNES)
>
> **WEB:**
> http://pablomunoz.com



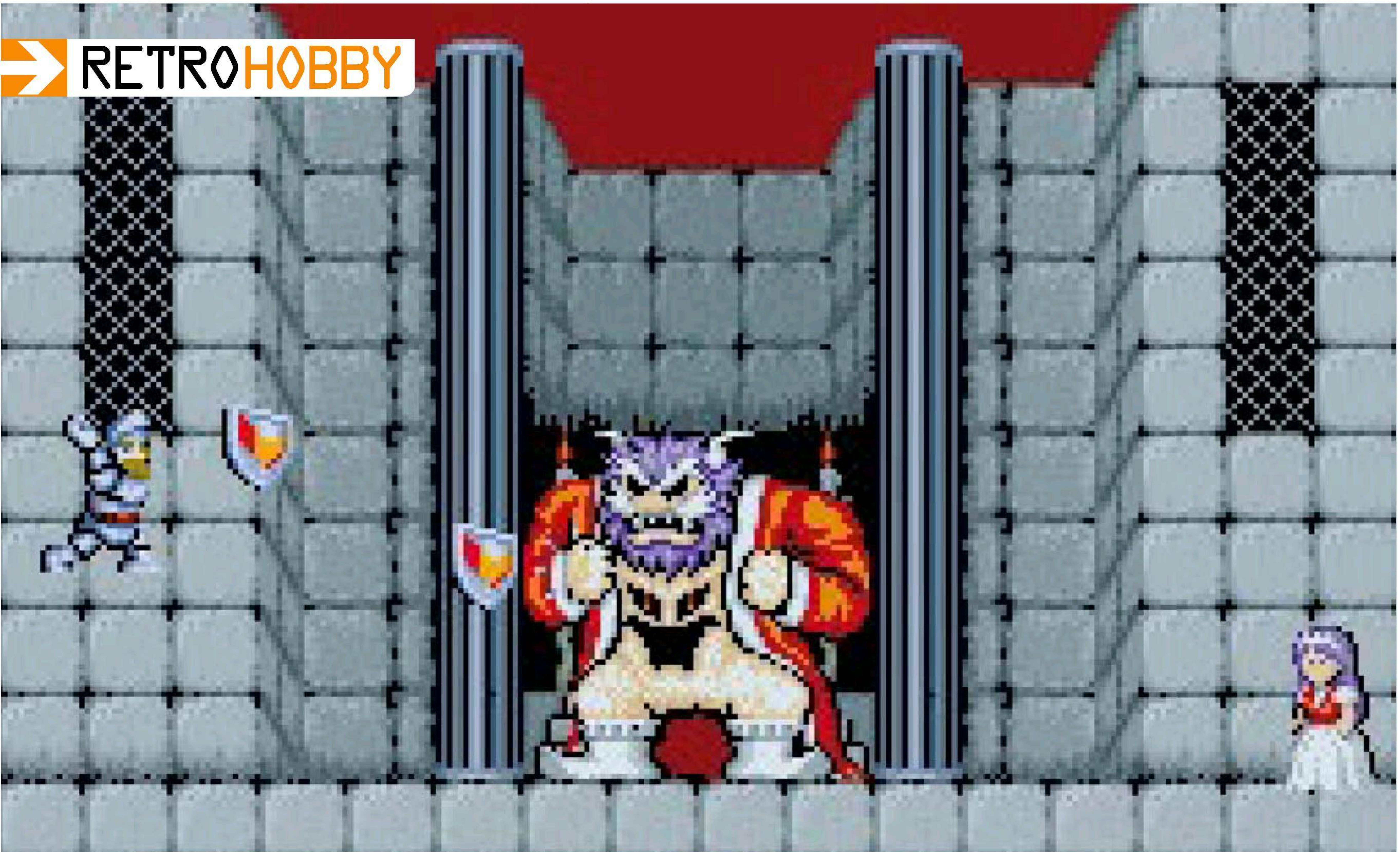




1 **METROID OTHER M** ha sido uno de sus múltiples trabajos para Nintendo.

2 **SILENT HILL** *Book of Memories*, el dungeon crawler de Konami es otro de los trabajos de Pablo.

3 **DOA5 ULTIMATE** ha sido uno de sus últimos trabajos. Con Koei también adaptó *Ninja Gaiden 3 RE.*



Año 1985 Compañía Capcom Formatos Arcade / NES / Spectrum / Amstrad / Commodore 64 / Atari ST / Amiga / PC / Commodore 116 - Plus/4 / PC-88 / FM-7 / X1

GHOSTS'N GOBLINS

EL CHUNGO DEL BARRIO

En nuestra juventud, todos sufrimos el recurso que usaban los programadores para prolongar la duración de sus juegos: en lugar de hacerlos más extensos, se elevaba la dificultad. Inevitablemente, algunos se convirtieron en un infierno.

■ **LA ÉPOCA DE LOS 8 BITS** trajo consigo multitud de nuevas ideas y conceptos, pero las limitaciones técnicas y de costes impedían crear juegos amplios, por lo que se optaba por hacerlos difíciles para así alargar artificialmente sus horas de juego o, en el caso de las recreativas, aumentar su recaudación.

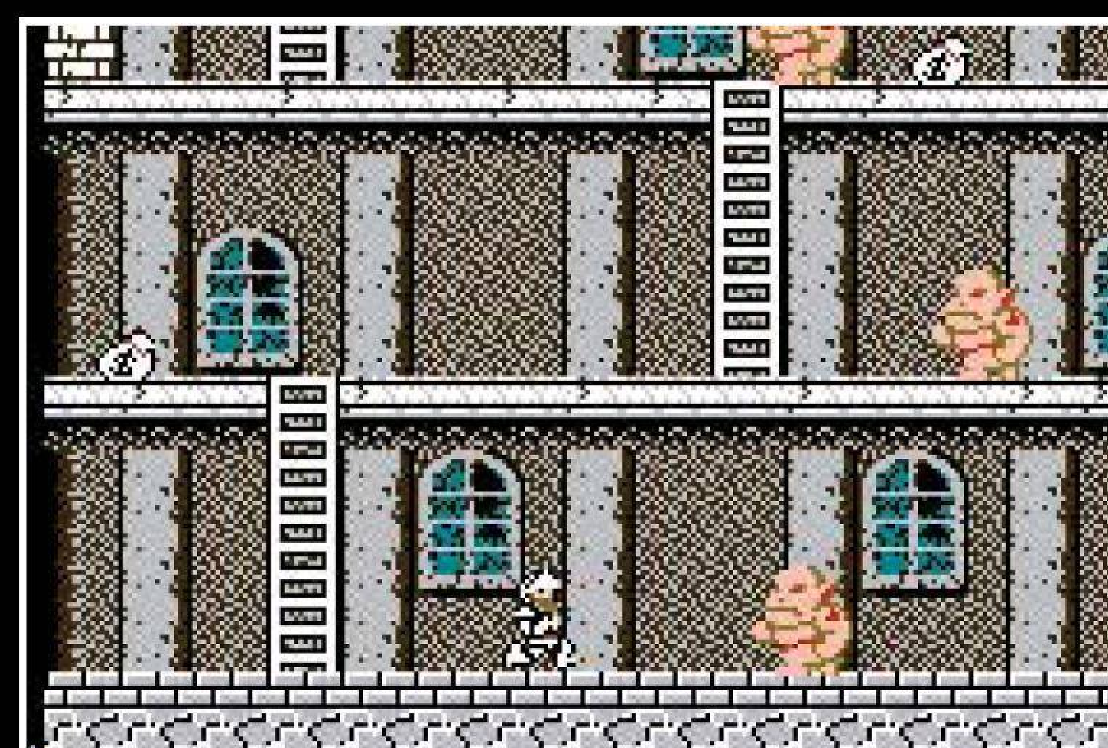
Un ejemplo clásico de este fenómeno es *Ghosts 'n Goblins*, aunque a Capcom se le fue la mano y creó uno de los juegos más exigentes que nos hemos podido echar a la cara. Visto en perspectiva, su planteamiento era tremendamente simple: avanzar de izquierda a derecha (y, en ocasiones, también verticalmente) eliminando enemigos y saltando de plataforma en plataforma, con la manida excusa de rescatar a la princesa de turno de las garras del mal. Ogros, zombis, brujas y demás criaturas diabólicas (sin olvidar a los demonios rojos y su especial habilidad para "fundirse" nuestras monedas de 25 pesetas) conformaban el ejército del mal, contra el que apenas teníamos una armadura y cierta variedad de armas, aunque solo la lanza y el mítico cuchillo eran útiles en nuestra aventura.

➔ **EN LA PRÁCTICA,** todo era mucho más complicado. Únicamente podíamos aguantar dos toques, ya que tras el primero perdíamos la armadura y nos quedábamos en calzoncillos (y al recibir el segundo nos convertíamos en un simpático montón de huesos), y cada vez que moríamos volvíamos al inicio de la fase o al punto intermedio de la misma.

El comportamiento de los enemigos era totalmente aleatorio, predecir sus patrones era imposible y, además, teníamos un límite de tiempo para completar cada nivel, por lo que la pantalla se convertía en una sucesión de criaturas que iban a nuestra caza usando su propio cuerpo o lanzando proyectiles. El hecho es que, pese a lo que parecía al principio, *Ghosts 'n Goblins* no se hacía repetitivo, porque combinaba hábilmente unos niveles más bien cortos con cambios en la ambientación









LA NES POR LA VENTANA

La primera consola de Nintendo ostenta el dudoso honor de haber albergado tres de los títulos más difíciles que hemos tenido el "placer" de jugar. Junto a *Ghosts 'n Goblins*, *Battletoads* (izquierda) y *Shadow Warriors* (derecha) terminan de formar un trío que seguramente sacó el peor vocabulario ofensivo de muchos jugadores.

El juego de las ranas peleonas salió en 1991 y presentaba una mezcla de beat 'em up y plataformas que exigía una coordinación extrema. Esto era especialmente importante en la infame fase de las motos, punto de inflexión del título y de la que muchos no pasaron en su día. Y en cuanto a la primera entrega doméstica de la saga *Ninja Gaiden*, esta vio la luz en 1988 y rápidamente fue clasificada como uno de los juegos más complicados del sistema, principalmente por la vulnerabilidad del protagonista en los saltos y una curva de dificultad mal ajustada en los niveles finales. Fases que, para qué engañarnos, muy pocos jugadores llegaron a ver.





de cada fase. Y el acabado gráfico y sonoro acompañaba, llegando este último a convertirse en un auténtico icono de esta industria. ¿Quién no recuerda la música de la primera fase, o el soniquete al empezar cada nivel?

Su excesiva dificultad (era necesario acabar el juego dos veces para completarlo y destruir al enemigo final usando un arma en concreto) no impidió que se convirtiera en el tercer éxito de Capcom en los arcades tras *1942* y *Commando*, y las conversiones a sistemas domésticos también tuvieron una gran aceptación, principalmente las de NES, Commodore 64 y Atari ST. Pero lo principal es lo hondo que caló en los jugadores, quién sabe si por su atmósfera, el atractivo de sus niveles, la propia dificultad o la intensidad que requería.

Este título se ha ganado a pulso el apodo de mítico desde aquel 1985 en que nos topamos por primera vez con Sir Arthur y vivimos la extraña sensación de ver a un tipo persiguiendo, en ropa interior, a cientos de enemigos con la certeza (y la aceptación) de que iba a morir un número igual de veces.



HISTORY RELOADED

EL PERIFÉRICO DEL APOCALIPSIS











LAS POSITIVAS VENTAS de la Mega Drive en USA y Europa, unidas a la sensación de alta tecnología que transmitía el Mega-CD, parecían otorgar a este un prometedor futuro.

■ **POCAS VECES HA HABIDO TANTO CONSENSO, A LA VEZ QUE ODIO,** en la industria de los videojuegos. La coincidencia de opinión en cuanto a que el Mega-CD fue el principal causante de que Sega abandonara la fabricación de consolas es total (sin olvidar otros sonados errores) e, históricamente, este ha sido objeto de la ira de los fans de la compañía, pues consideran que la situación podría haberse evitado si en su concepción se hubieran seguido los pasos que llevaron al buen resultado global que obtuvo Mega Drive.

El caso es que, si estudiamos la situación del mercado en torno al año 1990, la creación del Mega-CD parecía algo inevitable. El término "multimedia" llegaba con mucha fuerza al PC a través de los lectores de CD-ROM, y la guerra que mantenían Mega Drive y PC Engine por ocupar el segundo puesto en Japón (el primero era propiedad absoluta de la Famicom) no marchaba bien para la máquina de Sega y, además, NEC había lanzado con cierto éxito la unidad de CD para su consola. Si a esto le añadimos que el acuerdo entre Nintendo y Sony para producir el posteriormente fallido lector de CD para la Super NES (una consola, de por sí, superior técnicamente a la Mega Drive) era público, a Sega parecía no quedarle otra vía más que seguir el camino marcado por otros.

■ **LA IDEA ERA POTENCIAR SU CONSOLA,** y para ello la única solución técnica y económicamente viable era utilizar el disco compacto como soporte. Gracias a él, los juegos serían más amplios, los gráficos y la música mejores, y el beneficio para los editores mayor ya que los CDs eran mucho más baratos de fabricar que los cartuchos. Además, el add-on incorporaría sobre la consola un procesador más rápido, memoria adicional, chips especiales para producir efectos gráficos y más y mejores canales de sonido, no sin obviar la capacidad para reproducir CDs de audio.

Las expectativas eran altas, pero el lanzamiento japonés (justo antes de la navidad de 1991) tuvo poco éxito entre los usuarios de Mega Drive por su alto precio y un line-up de títulos escaso, además de que la pequeña base instalada de consolas forzosamente impedía que el Mega-CD lograra una alta cifra absoluta de ventas. El primer año se colocaron 100.000 unidades, cantidad que representaba una pobre tarjeta de presentación para el desembarco americano. Este se produciría en octubre del año 92, a un PVP de 300 dólares (más del doble de lo que costaba la Mega Drive).

■ **A PESAR DEL PRECIO QUE TENÍAN QUE ASUMIR LOS USUARIOS,** el novedoso periférico de Sega tuvo un inicio muy positivo en



LA PUBLICIDAD DEL MEGA-CD iba acorde con la agresiva línea de Sega. En cambio, el Multi-Mega recibió poco apoyo y pasó sin pena ni gloria.



UN TOP ESCASO

Algo más de 200 juegos fueron publicados para Mega-CD entre 1991 y 1996, si bien la gran mayoría llegó en los años 93 y 94. Del mismo modo, tanto el americano como el japonés fueron los mercados que más títulos recibieron, mientras que Europa degustó menos de la mitad del total de juegos que se llegaron a editar, por lo que los dedos de ambas manos nos bastan para contar los que realmente merecían la pena. *Snatcher* (izquierda), la segunda obra de Hideo Kojima, era una mezcla de novela gráfica y aventura que gracias a su estupendo guión y una gran ambientación se convirtió en un título de culto. Además, *Sonic CD* (arriba) fue la mejor entrega que recibió la franquicia de la mascota de Sega, y *Final Fight CD* (abajo) se presentó como la versión doméstica más fiel a la recreativa del mítico juego de peleas. También cabe mencionar que los aficionados al rol pudieron disfrutar de joyas como *Shining Force CD*, *Lunar: The Silver Star* y *Lunar: Eternal Blue*, aunque estos dos últimos nunca fueron lanzados en territorio PAL.



el Nuevo Mundo. Casi 200.000 unidades se vendieron hasta el final de la campaña navideña, lo que auguraba un futuro prometedor en un territorio donde Sega había tomado por la fuerza la cuota de mercado que tenía Nintendo. Algo que, aunque parezca contradictorio, daría origen a una de las causas de la posterior caída del Mega-CD y la debilidad que perseguiría a Sega durante años: la influencia de Sega América en lo que hacía la compañía a nivel global. Los juegos confeccionados a base de FMV (escenas de vídeo digitalizadas) eran, para los dirigentes de la rama norteamericana, el futuro de los videojuegos, por lo que se realizó un gran esfuerzo para lanzar multitud de títulos de ese corte. El tiempo ha demostrado que fue un grave error, ya que la jugabilidad quedaba muy tocada en esa nueva manera de crear ocio electrónico, lo que arrastraría al Mega-CD en una negativa corriente de opinión.

Si a esto le añadimos que había otra gran mayoría de juegos que no eran más que adaptaciones de títulos en cartucho con escasas mejoras, el atractivo para adquirir el add-on fue desvaneciéndose según transcurría 1993.

EL LANZAMIENTO EUROPEO estaba a punto de producirse cuando Sega presentó la Mega Drive II, un modelo más pequeño y barato de fabricar de su consola estrella. Buscando el mismo objetivo, el Mega-CD II vio la luz casi al mismo tiempo, dejando de lado el robusto diseño y la entrada frontal y motorizada del disco para dejar paso a una máquina más pequeña, cuya forma de cargar los CDs era muy similar a la de los Discman. Así, a lo largo de 1993 el periférico fue lanzándose en las diversas naciones europeas, llegando a verse en el Reino Unido e Italia el primer modelo (incluso se pudo comprar en ciertos países de manera extraoficial) y, casi a continuación, llegó directamente la revisión al resto de Europa.

EL ROTUNDO FRACASO DEL MEGA-CD SUPUSO EL PRINCIPIO DEL FIN DE SEGA COMO FABRICANTE DE HARDWARE

De nuevo, el poco llamativo catálogo de juegos y el desorbitado precio del add-on (50.000 pesetas, que equivaldrían actualmente a 490 euros) le negaron oportunidad alguna en nuestro continente, lo que resultaría en unas ventas inferiores a las registradas durante el lanzamiento japonés. La inminente llegada del año 94 traía consigo las peores expectativas para el Mega-CD y, por ende, para Sega.

EN UN EXTRAÑO MOVIMIENTO, ese mismo año se lanzó la Multi-Mega, un híbrido entre Mega Drive y Mega-CD sobre el que la propia compañía japonesa no tenía confianza alguna, puesto que costaba más que comprar ambas máquinas por separado (unos 780 euros de hoy) y solo fue vendida en Europa y Estados Unidos. Se presagiaba que el final de una época estaba cercano, no sin antes presenciar otra peculiar maniobra en la comercialización del 32X, el infame accesorio que terminaría de rematar los años de Sega en los 16 bits.

Tanto es así, que a inicios de 1995 la compañía decidió dejar de empujar todo ese hardware para centrarse únicamente en Saturn, la consola de 32 bits que acababa de lanzar en Japón. Incluso se pensó en hacer compatible esta máquina con el software publicado para Mega-CD, pero se acabó desestimando la idea.

La cifra final de unidades vendidas del periférico maldito se estima en torno a los cinco millones y medio (siendo casi la mitad de esa cantidad adquirida a bajo precio cuando la máquina se empezó a liquidar), lo que nos lleva a concluir que fue un fracaso total. Nunca sabremos si una moderación en sus factores negativos, más una llegada no tan tardía en el ciclo de los 16 bits, hubiera cambiado el panorama y el destino de Sega, puesto que los usuarios no volvieron a confiar en ella y en los productos que lanzaría hasta su final como fabricante de consolas.

BAJO LICENCIA

Hasta tres gigantes de la electrónica fabricaron sus propias versiones combinadas (Mega Drive + Mega-CD) con el permiso de Sega. JVC lanzó la Wondermega (arriba derecha), una estupenda consola que incorporaba mejoras en el audio, conexiones adicionales y función karaoke. Por su parte, Aiwa creó un radiocasete (izquierda) y Pioneer optó por un reproductor de Laserdisc (abajo derecha), el cual aceptaba un módulo de expansión que permitía leer los formatos propios de Sega.



LAS DUDAS SOBRE EL SISTEMA impidieron que estas máquinas llegaran de manera oficial a Europa.





EL RETROBLOG

Por María Jesús López
De ERBE Software a Sony

TREINTA AÑOS DE MAGIA Y PASIÓN



Cuando me invitaron a escribir estas líneas, por un momento pasaron por mi mente los cerca de 30 años que llevo trabajando en esta industria del videojuego. Parece que fue ayer cuando empecé a trabajar en un, por aquel entonces, desconocido mundo junto con Peter Bagney, Paco Pastor y Milagros Moreno. En los comienzos nos ubicamos en la madrileña Calle Ponzano, número 25, en una empresa que nadie conocía (ERBE Software) y que, años más tarde, se convertiría en la mayor distribuidora y desarrolladora de videojuegos de este país. ERBE no solo me proporcionó un medio de vida, un salario y todo eso, sino que me brindó la gran suerte de ser partícipe en primera persona de los cambios y la evolución que esta industria ha experimentado a lo largo de los años. ¡Y así, han pasado por delante de mis ojos desde un Spectrum hasta una PlayStation 4!

Si menciono, por nombrar algunos, juegos como *Beach-Head, Decathlon, La Abadía del Crimen, Abu Simbel, Sabre Wulf, Las Tres Luces de Glaurung, King Quest* o *DOOM,* me invade una tremenda nostalgia pero, al mismo tiempo, una fantástica sensación de satisfacción. Ver cómo cada uno de esos títulos, sin olvidarme de las compañías y, sobre todo, de las personas que trabajaron en su desarrollo, contribuyeron a que hoy los videojuegos se hayan convertido en una forma de ocio y entretenimiento para millones y millones de personas en el mundo, es un sentimiento muy emocionante. Ver cómo la marca PlayStation se ha convertido en todo un símbolo de diversión reconocido mundialmente, y saber que yo he contribuido a conseguirlo, es muy gratificante.

He tenido la suerte de estar en cada uno de esos momentos que han marcado hitos en este sector: la creación de nuevos géneros de juego y sólidas franquicias, presenciando cómo la tecnología ha hecho posible avances inimaginables consiguiendo gráficos de un nivel espectacular y experiencias de juego únicas. O, incluso, viendo a las universidades impartir formación sobre desarrollo de juegos o másteres especializados para preparar a las próximas generaciones de desarrolladores o productores de esta industria tan vibrante.

Si hay algo que no cambia en este sector es la magia. Un impulso que consigue que, cuando se abren las puerta de una feria o exposición, cientos de personas formen colas durante horas, corran para coger los mandos de una consola o se pasen días debatiendo en las redes sociales sobre un juego, sus impresiones y sus sentimientos. Esta industria tiene duende, pasión y ¡yo puedo decir orgullosa que he formado parte de ella durante casi 30 años!

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

Hideki Sato



Nacido en 1950, este ingeniero nipón comenzó a trabajar en Sega en el año 71. Su labor técnica fue creciendo en importancia a lo largo de los años, jugando un importante papel en el desarrollo de los arcades y las primeras consolas que la empresa japonesa ponía en el mercado. En 1985 fue nombrado líder del Sega Away Team (el equipo de I+D que se encargaba del hardware), lo que se tradujo en la creación de la Master System. Su talento se volvió a poner a prueba cuando la dirección de la compañía le pidió diseñar una máquina que hiciera frente a la supremacía de Nintendo, y Mega Drive fue su respuesta. Saturn y Dreamcast también fueron obras suyas, tomándose como una derrota personal su fracaso comercial. Su ascenso en la empresa culminó en 2001 al ser nombrado presidente, aunque tras la compra de Sega por parte de Sammy dejó el puesto y siguió trabajando en la compañía a modo de consultor, algo que todavía hace a día de hoy.



CASI TODO EL HARDWARE que lanzó Sega, desde los años 80 hasta la debacle de Dreamcast, fue obra de su ingenio. La SG-1000 fue su primera consola.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

Azimut

nom. m. Tornillo que permitía ajustar, en una grabadora de casete, el ángulo que formaban el cabezal de lectura y la cinta magnética. Esto evitaba la mayoría de errores de carga al leer juegos y programas, para lo cual había que girar el tornillo y buscar un sonido agudo durante el proceso o, si se disponía de él, utilizar un programa específico que nos indicaba si la regulación era la óptima.



EL AGUJERO situado entre la tapa y la botonera del casete escondía el azimut. Algunas grabadoras no lo tenían, lo que obligaba a perforar el plástico "artesanalmente".

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Estos son los primeros chavales que reservaron PS4 en Japón. Cuando hicieron la reserva iban al instituto. Espero que el día 22 alguien les despierte para ir a las tiendas.

El futuro de las nuevas consolas

@Hola Yen. Soy usuario de PS3, 3DS y PS4. Tengo varias preguntas que hacerte y espero que resuelvas mis dudas:

■ **Me llama la atención la Wii U, pero veo el catálogo y los comentarios en foros y me asalta la duda de si tiene un futuro prometedor o si por el contrario estamos ante un nuevo caso GameCube, sin casi apoyos.**

La verdad es que Wii U necesitaría mucho más apoyo por parte de las desarrolladoras para poder competir con Xbox One y PS4. El catálogo actual tiene grandes juegos y este 2014 llegarán títulos muy prometedores, como *Bayonetta 2, Mario Kart 8, X* o *Super Smash Bros.* pero necesita un "pelotazo" a lo *Ocarina of Time* o *Mario 64* para asegurarse ese futuro prometedor. Si no espabilan pronto, tienen muchas papeletas para acabar como con GameCube, máquina que, por otro lado, también tuvo grandísimos juegazos. Y es que, con Nintendo, siempre tienes ese mínimo cupo de buenos títulos asegurados con cada máquina.



DORAEMON, EL NUEVO GRAN DEMONIO DE NOBITA Y LA EXPLORACIÓN PARA LOS CINCO será el juego que acompañará en Japón al lanzamiento de la nueva película del gato cósmico, un juego de acción en tercera persona para 3DS.

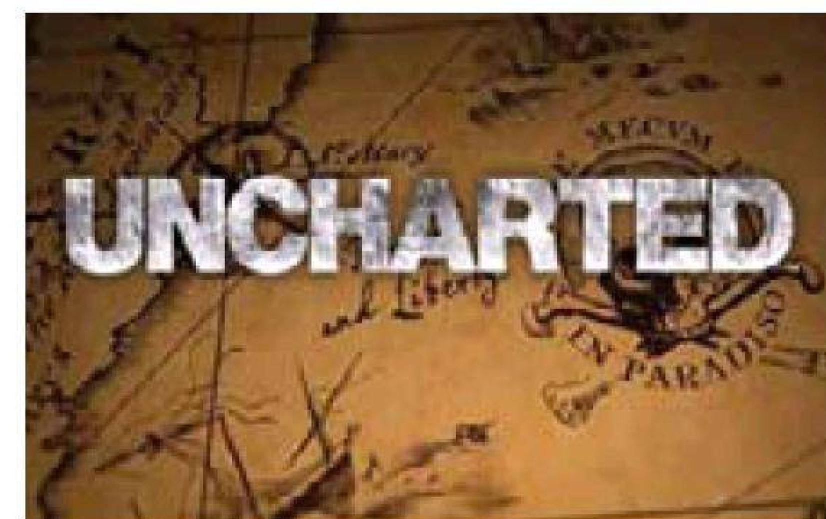
■ **En vuestro número 271 anunciasteis una nueva película de Doraemon y también una adaptación en forma de juego que saldría en 3DS, ¿llegará el juego a Europa o no saldrá de Japón?**

Has sido muy astuto al no mencionar el sencillo título del juego: *Doraemon: Shin Nobita no Daimakyou- Peko to 5-nin no Tankentai!* traducido, por ahora, como *Doraemon: El Nuevo Gran Demonio de Nobita – Peko y la exploración para los cinco.* Saldrá el próximo 6 de marzo en Japón, 2 días antes del estreno de la película. Si te digo la verdad, y sabiendo que ninguno de los anteriores salió de tierras niponas, yo no tendría mucha esperanza.

■ **Por lo que he podido leer Capcom ya está manos a la obra con *Resident Evil 7*, ¿tienes noticias sobre qué personajes pueden ser los protagonistas de la nueva aventura?**

Pocas cosas hay más inciertas en esta industria que los planes de Capcom con *Resident Evil*, principalmente porque no creo que ni ellos mismos lo tengan tan claro. Como dices, parece que el juego está empezando a cocerse, pero aún es muy pronto para saber algo de los protagonistas. Más importante me parece saber si estarán tomando nota del estilo survival horror de algunas aventuras indie o de *The Evil Within* y pretenden volver a los orígenes, aunque viendo las ventas de *Resident Evil 6*, lo lógico sería pensar que la acción volverá a ser la mecánica elegida.

■ **¿El nuevo *Uncharted* crees que llegará a finales de este año o por**



SOLO HEMOS VISTO UN MÍSERO TRÁILER DE *UNCHARTED* en PS4, pero Naughty Dog ya nos ha puesto los dientes largos pensando en lo que serán capaces de hacer con la nueva consola de Sony, viendo lo que han conseguido hacer en PS3 con Nathan y *The Last of Us*.

¿LA PREGUNTA DEL MES

¿Te parece que *Titanfall* puede ser un "vendeconsolas"?

■ **Me atrae mucho *Titanfall*, pero no sé si tanto como para comprar una One. ¿Será un "vendeconsolas"?**

He probado la beta y la verdad es que tiene una pinta sensacional, aunque aún es pronto para saber si será un "vendeconsolas". Recuerda que también sale en 360 y PC, por lo que no necesitas una Xbox One. Lo que sí es seguro es que, hoy por hoy, es el mayor incentivo para pillar Xbox One.

Raúl Santamaría



¡HABLA CON YEN!

Escribe a:

- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

desgracia se nos va al 2015?

Aunque está habiendo rumores de todo tipo sobre la fecha de salida, lo más probable es que acabe saliendo en 2015. Pasa como con *Halo 5*, que parecen más anuncios para aumentar el hype que juegos que vayan a salir rápidamente o en un futuro cercano.

■ **¿Le ves futuro a PS Vita? ¿Cuál crees que es el problema de la portátil de Sony para que no termine de despegar? Con la potencia de dicha consola Sony tendría que sacar juegos que fueran triple A y no lo hace.**

El catálogo que nos espera en el 2014 promete ser más amplio y variado que el del año pasado, pero es cierto que no se ve mucha superproducción en la portátil de Sony. En PSP sí que había grandes exclusivas de renombre. En cuanto a por qué faltan juegos triple A, creo que es la pescadilla que se muerde la cola, como le pasa a Wii U; no venden suficientes máquinas y eso no atrae grandes títulos y no venden demasiadas máquinas porque no hay grandes juegos. Una pena.

David Olmo

Quiero robar bancos en PC

@Hola de nuevo Yen: ¿qué tal el inicio del año? Yo sigo enganchadísimo al *GTA V* y a *Tomb Raider*. Sin embargo, el nuevo año trae dudas nuevas que me gustaría que me respondieses:

■ **¿Rockstar ha dicho algo nuevo del *GTA V* para PC? Según he visto (y puede que sea un fake), en Amazon ya está para reservarlo.**

Varias divisiones europeas de Amazon listaron el juego hace unas semanas y luego en Rockstar han dicho que sacarán el juego allá donde estén los consumidores, dejando la puerta abierta a futuras versiones. En mi opinión, el juego saldrá, sin duda, en PC, lo que además podría facilitar que también acabe saliendo en PS4 y Xbox One.

■ **Gracias a Nintendo e-Shop, por fin pude jugar al *Virtue´s Last Reward* (secuela del *999*) y me encantó, como el anterior. Mi duda es si los creadores de este juegazo van a volver a sorprendernos otra vez con el (posiblemente) último juego de la saga y si han dicho algo al respecto.**

Un juegazo con todas las le-



LA ESTRAMBÓTICA PANDILLA DE *VIRTUE'S LAST REWARD* protagonizó uno de los juegos más memorables del catálogo de 3DS, y ¡mira que tiene buen catálogo! Su mecánica de novela con puzles me enganchó como pocas.

vuestra OPINIÓN

Esos "insectos" tan molestos

Alex Alarcón

Esta tarde me disponía a continuar mi partida en *Kingdoms of Amalur: Reckoning.* Todo iba bien como siempre, subiendo niveles, descubriendo tesoros, un entretenimiento, vamos. De repente, acepté dos misiones que resultó que se completaban en el mismo lugar. Dos minutos más tarde, en ese lugar, mis acompañantes en la quest flotaban. Cinco minutos más y no se completaba la misión. A los 10 minutos ya había apagado la consola, el juego daba errores, no respondían los controles, etc, etc. 39 horas de mi corta vida se esfumaron de la forma menos productiva que podía imaginar. Desarrolladores, terminad vuestro trabajo bien antes de lanzarlo, o un poseedor de más de un centenar de videojuegos va a dejar pronto el mercado, y como yo, quizá otros tantos.

COLABORADORES · BORN TO PLAY · HOBBY CONSOLAS

Yen: Pues sí, resulta desesperante. Hay "bugs" que todo jugón puede soportar, como ver algunos personajes flotando, montar en personas como si fueran caballos a lo *Red Dead Redemption* o ver gente desnuda como en *Skyrim*. Incluso pueden ser graciosos. Pero también hay moscas cojoneras que afectan determinantemente a la jugabilidad o que lastran partidas, y no deberían existir. Las desarrolladoras tienen departamentos de "testing", así que... ¡que se pongan las pilas!



tras. Aunque aún no hay fecha confirmada ni nada parecido, su creador, Kotaro Uchikoshi ha confirmado, que quiere hacerlo, pese a que las ventas de los dos anteriores no fueron buenas. Se ambientará en las instalaciones de Nonary Game en Marte.

■ **Tras ver el trailer del nuevo *Dragon Ball Z: Battle of Z* me ha parecido que la saga ha empeorado considerablemente desde el *Dragon Ball Z* para Kinect. ¿Es así o son imaginaciones mías?**

Sinceramente, no es una saga a la que le tenga mucho aprecio. Y sí, además ha ido a peor en los últimos tiempos. A ver si alguien se decide a hacer una aventura rolera o a pasar página en los juegos de lucha, porque se nota mucho estancamiento.

■ **Después del retraso sufrido el año pasado, ¿tiene fecha definitiva el *Watch Dogs*? ¿Cuál es?**

No hay una fecha concreta, pero Yves Guillemot, CEO de Ubisoft (que algo debe saber) ha confirmado que se lanzará entre abril y junio de este año en PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One y PC, mientras que la versión de Wii U tendrá que esperar, aún no se sabe hasta cuándo ni, sobre todo, por qué esa "deferencia" con sus usuarios.

■ **¿Es cierto el rumor de que Ubisoft va a retrasar su *The Division* hasta el próximo año para que no coincida con *Watch Dogs*?**

Todo parece apuntar a eso, después de que uno de los empleados de Ubisoft lo dejase caer. En mi opinión, es muy probable que se retrase, pero quizás lo veamos a finales de año.

Guillemo Herrera



DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z ha sido el último juego de la serie aparecido en consolas. Repasa toda la saga Dragon Ball Z, incluso la última película, Battle of Gods, pero su mecánica es poco innovadora respecto a anteriores entregas.

De compras consoleras

@Hola Yen, hace tiempo que sigo tu revista y me gustaría que me respondieras algunas preguntas que me tienen loco:

■ **¿Vale la pena comprarme la PS Vita sin tener PS3 ni PS4?**

Pues claro. La conectividad entre sistemas es un punto fuerte de la portátil de Sony, pero lo principal es si tienes ganas de jugar a una portátil. Si quieres un amplio catálogo desde ya, pilla una 3DS, pero si quieres una máquina mucho más potente gráficamente y con un futuro muy prometedor, la elegida debería ser Vita.

« PS VITA ES LA PORTÁTIL MÁS POTENTE Y COMPLETA, Y TIENE UN CATÁLOGO MUY PROMETEDOR PARA 2014 »

■ **Estoy pensando en comprarme un PC bueno, pero a la vez creo que para jugar es mejor una consola. Me decidiría por Xbox One. ¿Qué me recomiendas?**

Buffff... Una pregunta muy difícil. Un PC tiene muchos puntos positivos a la hora de jugar con él, como unos precios espectaculares en comparación con las consolas o un apartado gráfico superior en muchos juegos, pero para eso necesitarás un PC realmente potente, cuyo precio será muy superior al de una consola. Además, las consolas te garantizan que podrás jugar a todos sus juegos durante el ciclo de vida de la máquina, mientras que en PC te puedes quedar obsoleto mucho antes y dejar de ver los juegos en su máximo potencial o incluso no poder jugarlos por los requisitos mínimos que exija. Si quieres ir invirtiendo dinero a lo largo de los años para estar siempre a la última, compra un PC, pero si no, lo mejor es una consola. Como, además, me pides mi recomendación, te la voy a dar: píllate una consola. En cuanto a si PS4 o Xbox One, ya lo he comentado otras veces, por ahora me quedo con One.

■ **¿Me saldría rentable comprar una 360 o una PS3 ahora que empieza la nueva generación?**

Imagino que con "rentable" te refieres a si merecen la pena, porque no creo que estés pensando en comprar consolas para luego venderlas y sacar un dinerillo. Ambas consolas las puedes encontrar por entre 250 y 300 euros con packs que incluyan juegos y un disco duro decente. El catálogo de ambas consolas es espectacular por lo que sí, merecen mucho la pena. Además, la salida de las nuevas consolas abaratará más aún los juegos en los próximos años.

Sergio Quer

Sonic ahora es... ¿aventurero?

@Hola Yen, te escribo desde La Solana (Ciudad Real) y tengo estas preguntas:

■ Una que seguro iba a salir... ¿Qué te ha parecido el nuevo *Sonic Boom*?

Pues la verdad es que me ha dejado algo descolocado. No quiero ponerme en plan fan fatal, pero la bufanda, pañuelo o lo que sea que lleva Sonic en el cuello para hacerle parecer Nathan Drake es la repera. Al margen del super hormonado Knuckles y las nuevas pintas de los personajes, el juego no parece que vaya a ser nada del otro mundo. Eso sí, la estrategia de crear una serie, juegos, muñecos, etc... puede darle muchas alegrías a SEGA, en forma de billetes.

■ ¿Sabes algo nuevo del proyecto *X* para Wii U?

Pues que Monolith enseñó un vídeo mostrando su sistema de combate, que será parecido a lo que vimos en *Xenoblade Chronicles*. Por ahora no hay fecha de salida, y que sí se haya anunciado la de *Mario Kart 8* me hace pensar que no veremos X hasta el último trimestre del año.

RR

El frente de batalla galáctico

@Hola Yen ,esta es la primera vez que te escribo. Llevo leyendo tu sección muchos años y juro que algún día te encontraré. Pero te escribo para saber si tienes alguna información sobre el *Star Wars Battlefront*:

■ ¿Cuándo lo van a sacar? ¿Será en primera persona?

Lo último que sé es que se supone que saldrá a mediados de 2015. Además, DICE mostró una foto con dos técnicos de sonido del juego debatiendo sobre el sonido perfecto mientras veían las pelis. ¡Qué fortuna la nuestra! En cuanto a predicciones, creo que será en primera persona.

Ruixer Z

Consolas retro, para mí os quiero

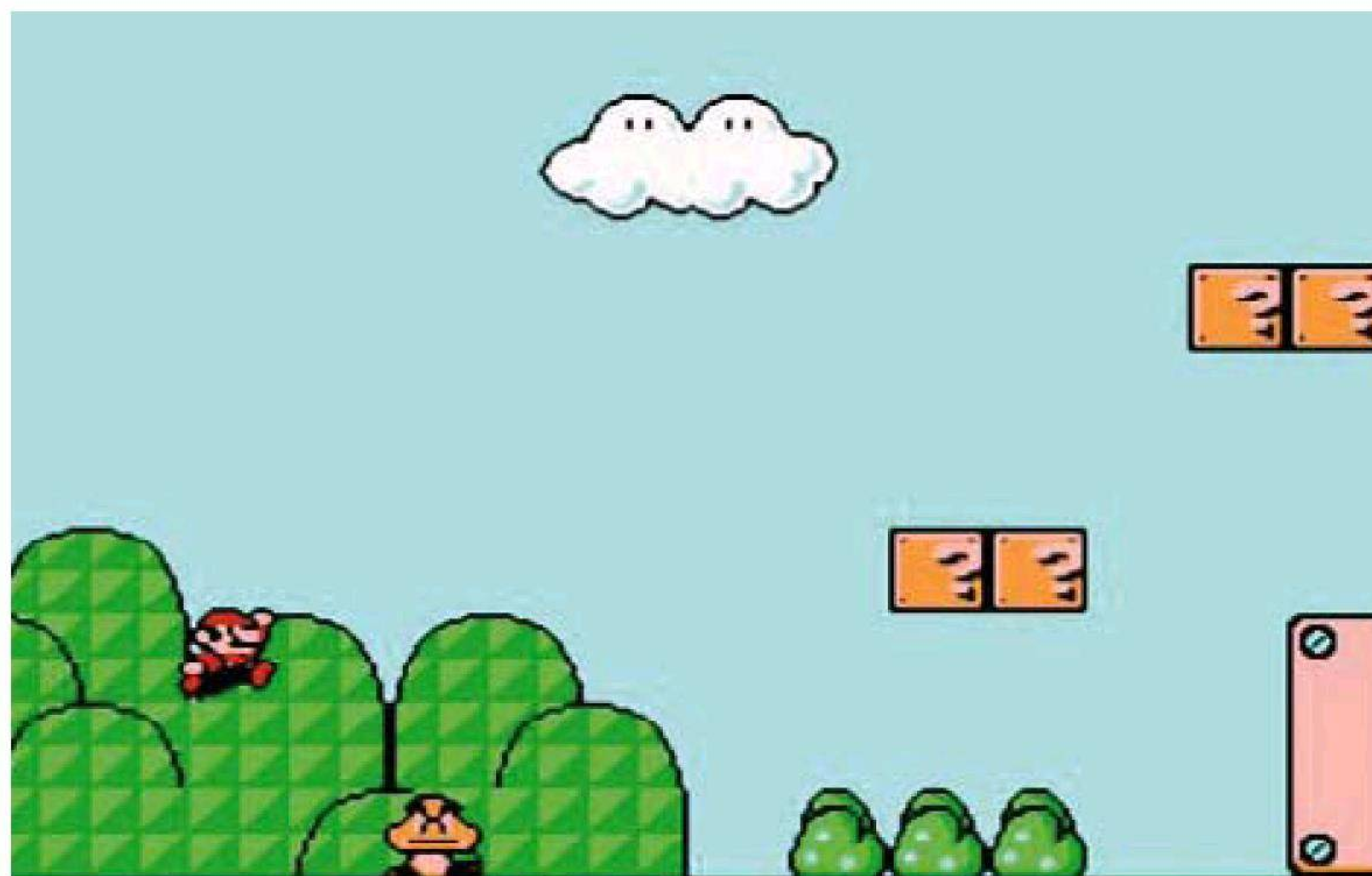
@Hola maestro Yen. Estoy interesado en adquirir una SNES de segunda mano, pero he visto que lanzarán una consola llamada Super Retro Trio que será compatible con los cartuchos de NES, SNES y Mega Drive:

■ ¿Me podrías dar más detalles de esta consola? ¿Crees que llegará a Europa?¿Qué tipo de salida tiene: HDMI, cable de antena, euroconector...?

Pues sí, esta preciada joya nos permitirá revivir la época dorada de los 8 y 16 bits en un solo combo. Por 69,99 $ (aún no hay precio en euros) obtendremos una consola que reproducirá cartuchos de NES, Super NES y Mega Drive. Incluso podrá



NO TODO EL MUNDO GUARDA SUS "VIEJAS" CONSOLAS, muchas se dieron a primos pequeños, se "perdieron" en mudanzas,... así que Super Retro Trio, que reúne una NES, una SNES y una Mega Drive es una gozada para los nostálgicos.



SUPER MARIO BROS. 3 ES UNO DE LOS MUCHOS CLÁSICOS que podemos revivir en nuestras 3DS y Wii U a través de la eShop. Era tan bueno que hasta tuvo una serie de animación muy regulera, aunque nos encandiló en la infancia.

reproducir las versiones PAL y japonesas de los juegos, no solo las americanas, por lo que, independientemente de que salga o no en Europa, siempre podrás comprarla online y reproducir tus juegos. Se suponía que iba a salir a finales de 2013, pero su lanzamiento se ha retrasado hasta un momento indeterminado de este año. Incluso podremos comprar también un adaptador para utilizar cartuchos de Game Boy Advance y SP, como el que salió en su día para Super NES, por 39,99 $. La salida de vídeo permitirá cables de S-Video y cables AV (a los que también puedes ponerle un euroconector). Lamentablemente, o no, no habrá salida HDMI ni se escalará la imagen para ajustarse a los televisores panorámicos de hoy en día.

Diego López

Los buenos tiempos de Rare

@¡Saludos para todos! Estoy disfrutando mucho con la sección Retro Hobby, y con las listas de los mejores juegos y consolas antiguas de la web. Aprovecho para plantearle a Yen unos temas que me generan una curiosidad especial; éstos son:

■ ¿Consideras probable la aparición de *Super Mario RPG* en la Nintendo eShop? ¿A ti te entusiasmó este juego o no fue para tanto?

Tan probable como que ya apareció en la consola virtual de Wii por 900 puntos, unos 8 o 9 euros. Si no tienes Wii, no pierdas la esperanza de verlo también en Wii U o 3DS. A mí el juego me gustó muchísimo, una joya que reunió a los grandes de aquella época, Miyamoto y Sakaguchi (creador de Final Fantasy), así que era difícil que saliese algo malo de su colaboración.

■ ¿Qué significa "smartglass"?

Si te refieres al significado traducido del inglés, sería algo como "cristal inteligente", entendiendo por cristal, cualquier aparato con pantalla, como móviles, tablets o nuestro PC. Sirve como segunda pantalla en juegos de Microsoft.

■ *Super Mario Bros 3* está disponible en la eShop tanto para 3DS como para Wii U; ¿existen diferencias importantes?

En absoluto, ambas versiones son exactamente iguales.

■ Tengo la impresión de que Microsoft ha desaprovechado *Banjo-Kazooie* y considero que desde que los Donkey no los hace RARE son peores. ¿Qué opinas?

Lo de RARE es una verdadera lástima, pero la verdad es que quedan pocos miembros originales en la actual empresa, por lo que tampoco podemos esperar que hagan los juegazos que hacían entonces.

Victor Arriero

Dudas sobre la "glaciación"

@Hola Yen, te escribo desde Mallorca y "necessit sa teva ajuda" con unas dudas:

■ ¿Cuándo saldrán las expansiones de *WoW* y *Hearthstone*?

La locura de expansión que se traen entre manos para *WoW* saldrá en 2014, sin fecha más concreta y promete ofrecer un gran número de novedades. En cuanto a *Hearthstone*, no han dicho ni siquiera que en 2014, pero seguro que llega este año, y traerá entre 100 y 200 cartas nuevas.

■ ¿Qué ha sido del proyecto "*Titán*" de Blizzard?

Pues que Blizzard lo ha retomado, pero parece que no será un nuevo MMORPG y que, además, parte de los recursos que tenían para desarrollarlo se han destinado a *Heroes of the Storm*, lo que no hace presagiar nada bueno para Titán y podría retrasar su aparición aún más.

Peri Úbeda



HEROES OF THE STORM ES LA NUEVA OBRA DE BLIZZARD, un juego de acción multijugador que reunirá personajes de la santísima trinidad de Blizzard: *Warcraft*, *Diablo* y *Starcraft*. Será un free to play con microtransacciones.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Hola Yen, ¿es cierto que hay algunos PC's que tienen dentro una Xbox One o una PS4?

Yen: Pues sí, pero lo peor no es eso. Ha habido casos mucho más preocupantes, como un chaval de Ohio que abrió la torre de su PC para instalar una tarjeta gráfica y se encontró a la plantilla del Real Oviedo CF dentro echando una pachanga.

@Yen, ¿es verdad que Nintendo Fusion es un nuevo tipo de cocina japonesa?

Yen: Totalmente cierto, mezcla lo mejor de la comida japonesa, como el sushi, con lo mejor de la cocina mundial, ofreciendo platos tan suculentos como sushi de chuletón al cabrales, tempura de hamburguesa y ramen de nachos con queso. ¡Una auténtica delicia!

@Lo de Yen es como el pirata Roberts de La Princesa Prometida, un título que se van pasando entre los redactores, jeje.

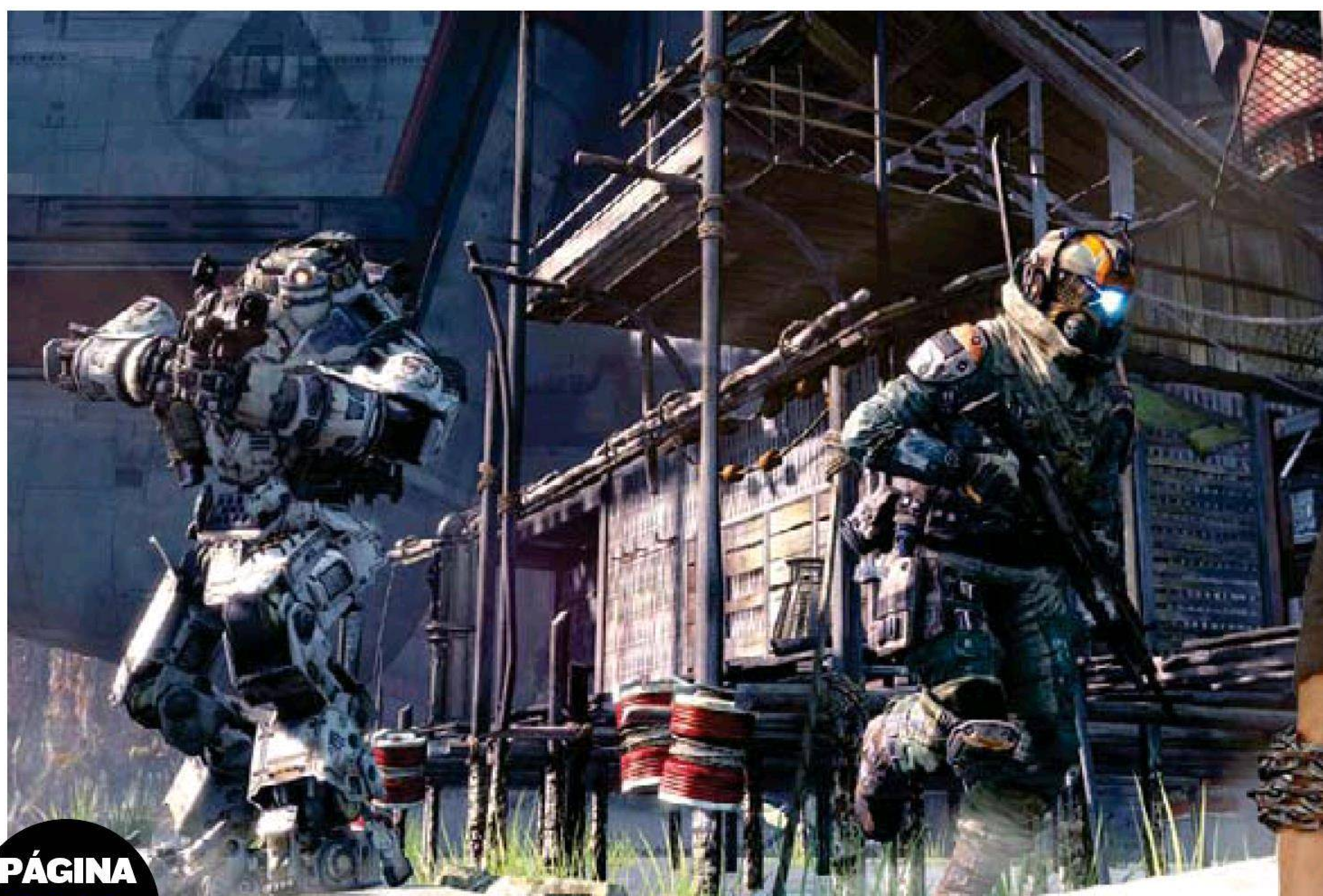
Yen: Vaya, has estado tan cerca de descubrirme que no me queda más remedio que decirte la verdad. No soy el pirata Roberts, soy el chavalín que jugaba a Hardball (una joya de juego de béisbol) tirado en la cama. Al terminar el rodaje se olvidaron de mí y



llevo en esa cama casi 27 años jugando a todos los juegos que han salido desde entonces. Un tío muy majo de Hobby Consolas es el que se ha encargado de traerme juegos y comida todos estos años. ¡Qué buena vida!

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LL



PÁGINA 112

TITANFALL. ¿El primer imprescindible de Xbox One? Así será el nuevo "shooter" de los creadores de *Call of Duty*, un juego que llevará la acción multijugador a un nuevo nivel.



PÁGINA 114

DARK SOULS II. Desde la diabólica mente de los japoneses de From Software llega la segunda parte del juego de rol de acción más difícil y emocionante. ¡Prepárate a morir!



PÁGINA 108

INFAMOUS SECOND SON

La saga *inFamous* salta a PS4 con nuevo protagonista, nuevos superpoderes y nuevo escenario: la ciudad de Seattle. Un sandbox exclusivo de Sony solo posible en la nueva generación. ¿Eliges ser un héroe... o un villano?

EN ESTE NÚMERO...

Llegan los primeros exclusivos next-gen que marcan diferencias: *Titanfall* (Xbox y PC) e Infamous (PS4). Y para la generación actual, Darl Souls II, secuela esperada por los roleros más hardcore.

■ 21 de marzo ■ Sony ■ Aventura de acción

INFAMOUS SECOND SON

Tras triunfar en PS3, Cole MacGrath cede el protagonismo a Delsin Rowe, un joven graffitero que se convertirá en superhéroe por accidente. ¿O será un supervillano?

LAS CLAVES



1 LOS SUPERPODERES volverán a ser clave. Ahora serán más variados, ya que podremos absorber los de otros.



2 HABRÁ LIBERTAD para moverse por Seattle y para desarrollar al protagonista. ¿Seréis buenos o malos?

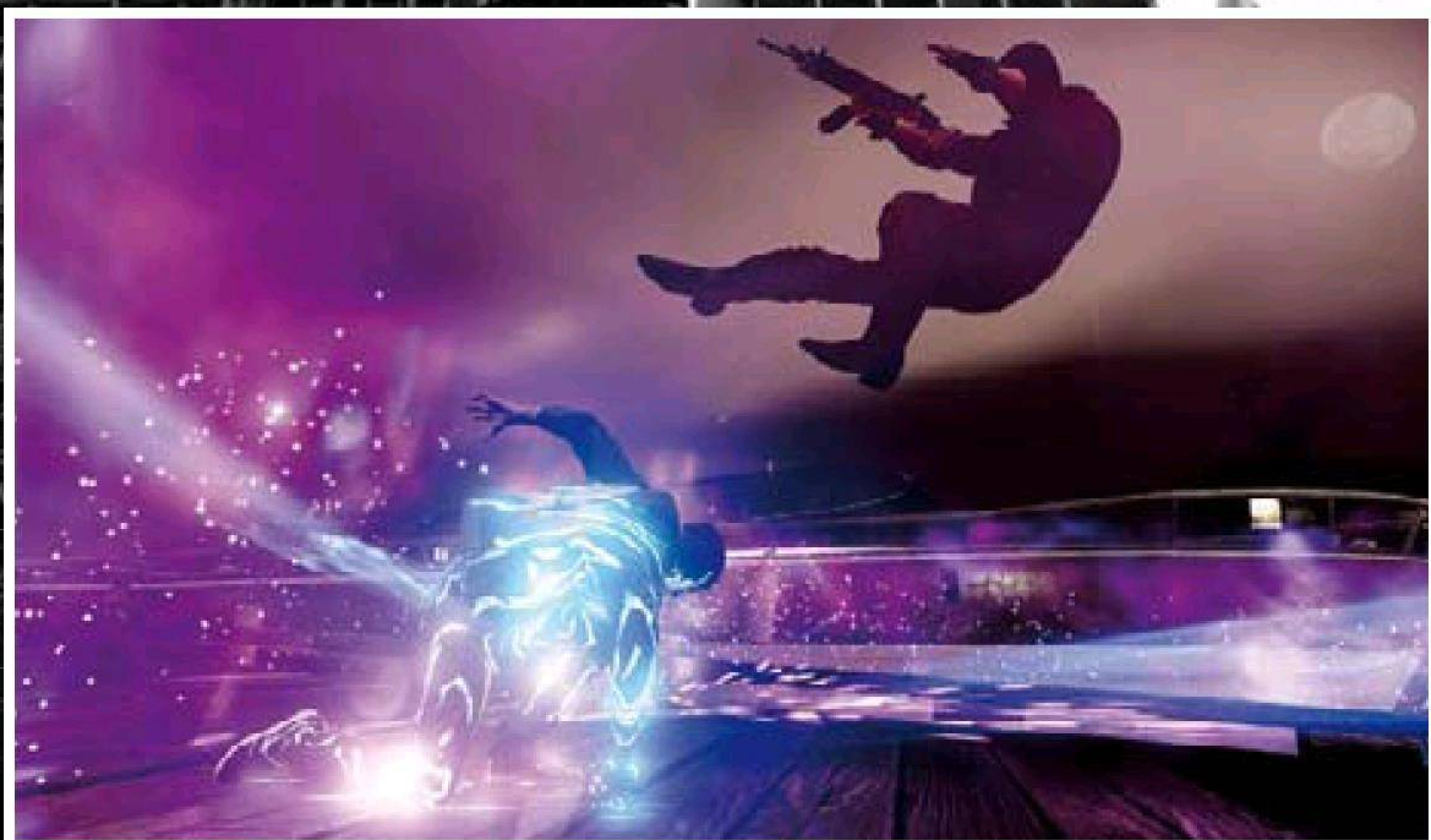


3 TÉCNICAMENTE será de los mejores juegos de esta primera hornada de PS4. Y el doblaje estará a la altura.

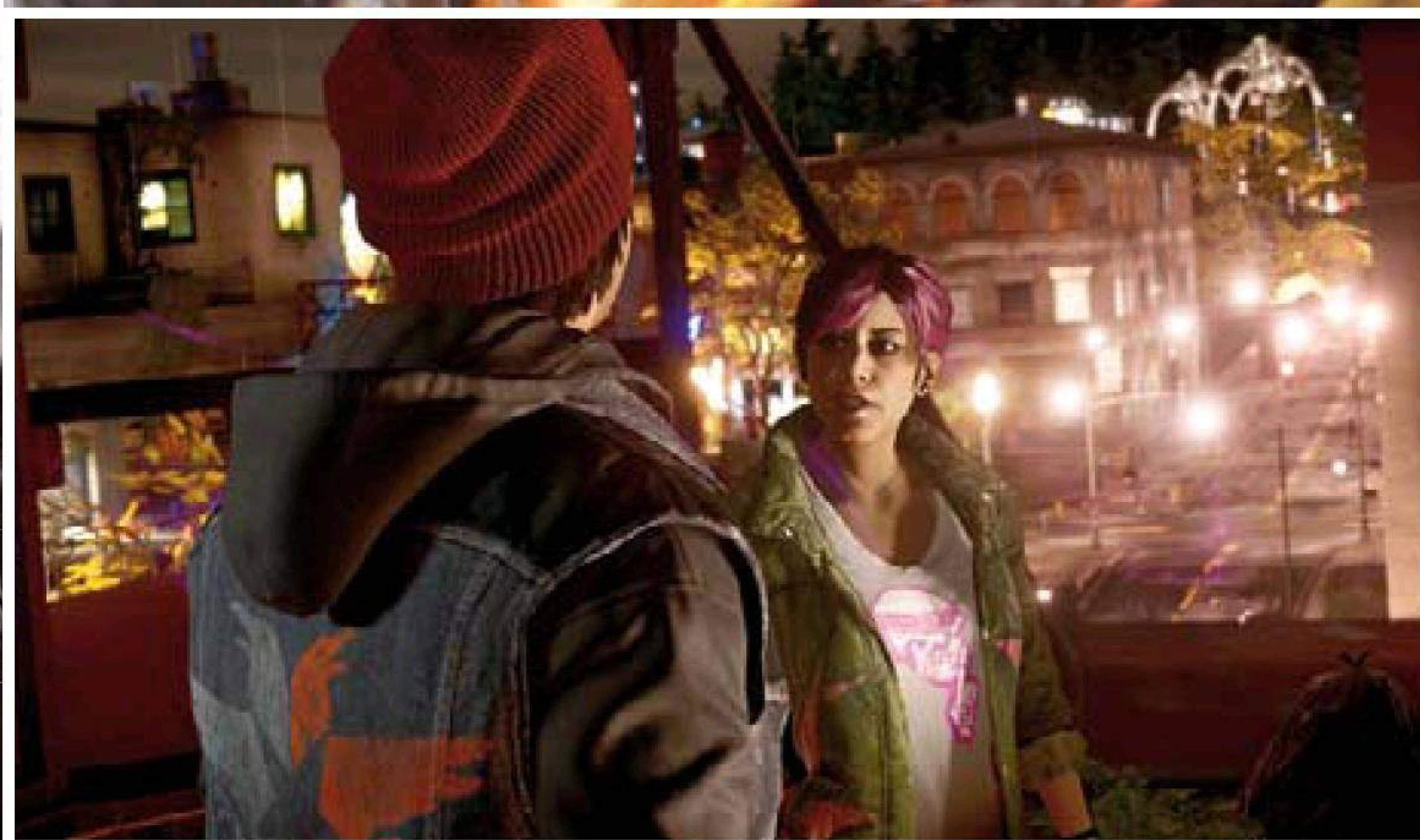
■ **ES EL JUEGO MÁS ESPERADO DE PS4,** al menos a corto plazo. Tras dos exitosas entregas exclusivas de PS3, *InFamous* saltará en breve a PS4 conservando sus principales señas de identidad: un desarrollo abierto tipo "sandbox", distintos superpoderes y un sistema de karma que hará que el devenir de la trama y de nuestro personaje cambie en función de nuestras decisiones. Eso sí, en *Second Son* cambiará el protagonista y el escenario de la trama.

Dicha trama partirá del final "bueno" de *Infamous 2*. Por razones no explicadas, sigue habiendo "conductores" (es decir, tipos con superpoderes), aunque ahora más que nunca son considerados una amenaza y el Departamento de Protección Unificada (DUP) les arresta usando métodos de lo más expeditivos. En este entorno crece Delsin Rowe, un joven graffitero que vive en Seattle y que, tras un accidente, descubre que también es un "conductor", por lo que automáticamente pasará a ser un objetivo de la DUP. ¿Vamos a quedarnos con los brazos cruzados? ¡Claro que no!

➔ **DELSIN ES CAPAZ DE ABSORBER LOS PODERES** de otros conductores. Nosotros ya hemos catado dos: los que tienen que ver con el Humo (y el fuego) y el Neón (o la electricidad). Aún no sabemos cómo van evolucionando, pero sí hemos visto que ambos nos depararán algunas "superhabilidades" equiparables: ataques a distancia, cuerpo a cuerpo, supervelocidad... Eso sí, cada poder también tendrá algunos movimientos exclusivos a los que será útil recurrir en momentos puntuales (¿qué os ▶▶

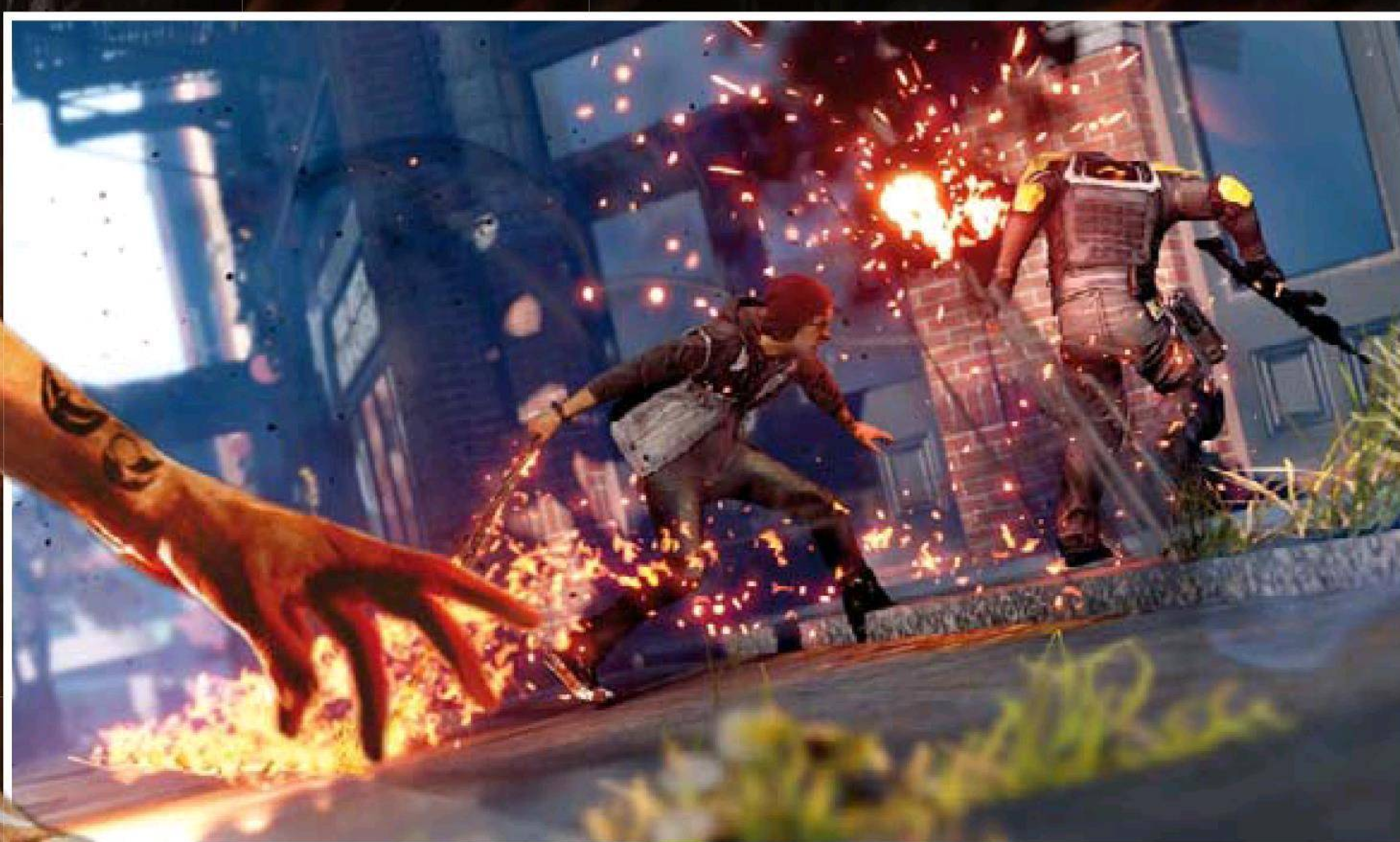


INFAMOUS SECOND SON será el tercer capítulo de una serie que tuvo dos entregas en PS3 y que ahora se estrena en PS4 con un nuevo protagonista y una nueva ciudad.



DELSIN ROWE ES EL NUEVO PROTAGONISTA. Es capaz de absorber los poderes de otros "conductores" como Fetch, una fémina que nos acompaña en ciertas misiones.





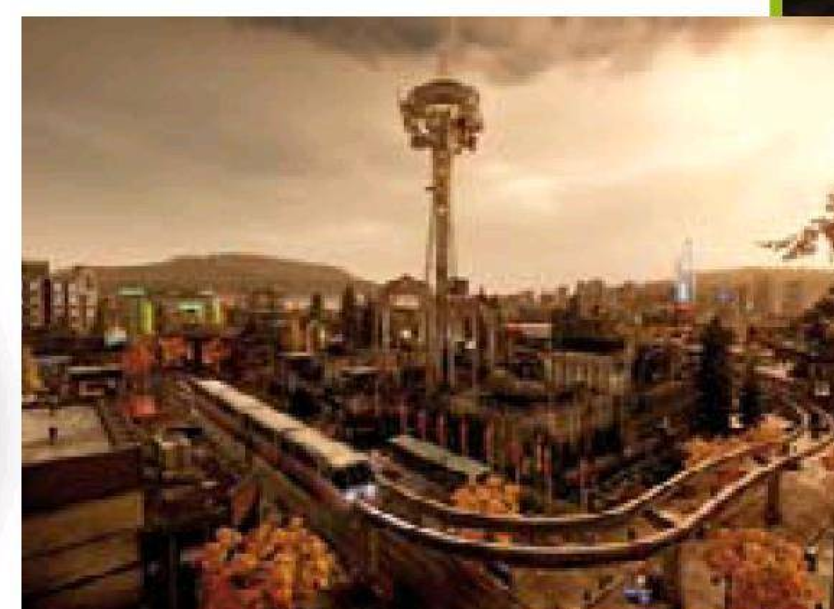
DELSIN SE ENFRENTARÁ a las opresivas fuerzas del orden. Podremos eliminarlos o simplemente "reducirlos", lo que repercutirá en nuestro medidor de karma.



¡OJO AL DATO!

El escenario del juego...
SEATTLE, UNA CIUDAD "VIVA" A NUESTROS PIES

Tras Empire City y New Marais (urbes ficticias aunque inspiradas en Nueva York y Nueva Orleans), esta tercera entrega se ambienta en Seattle. Una ciudad "viva" que respira "grunge" y en la que se notarán los efectos de los superpoderes. En Sucker Punch la conocen bien: son de allí.

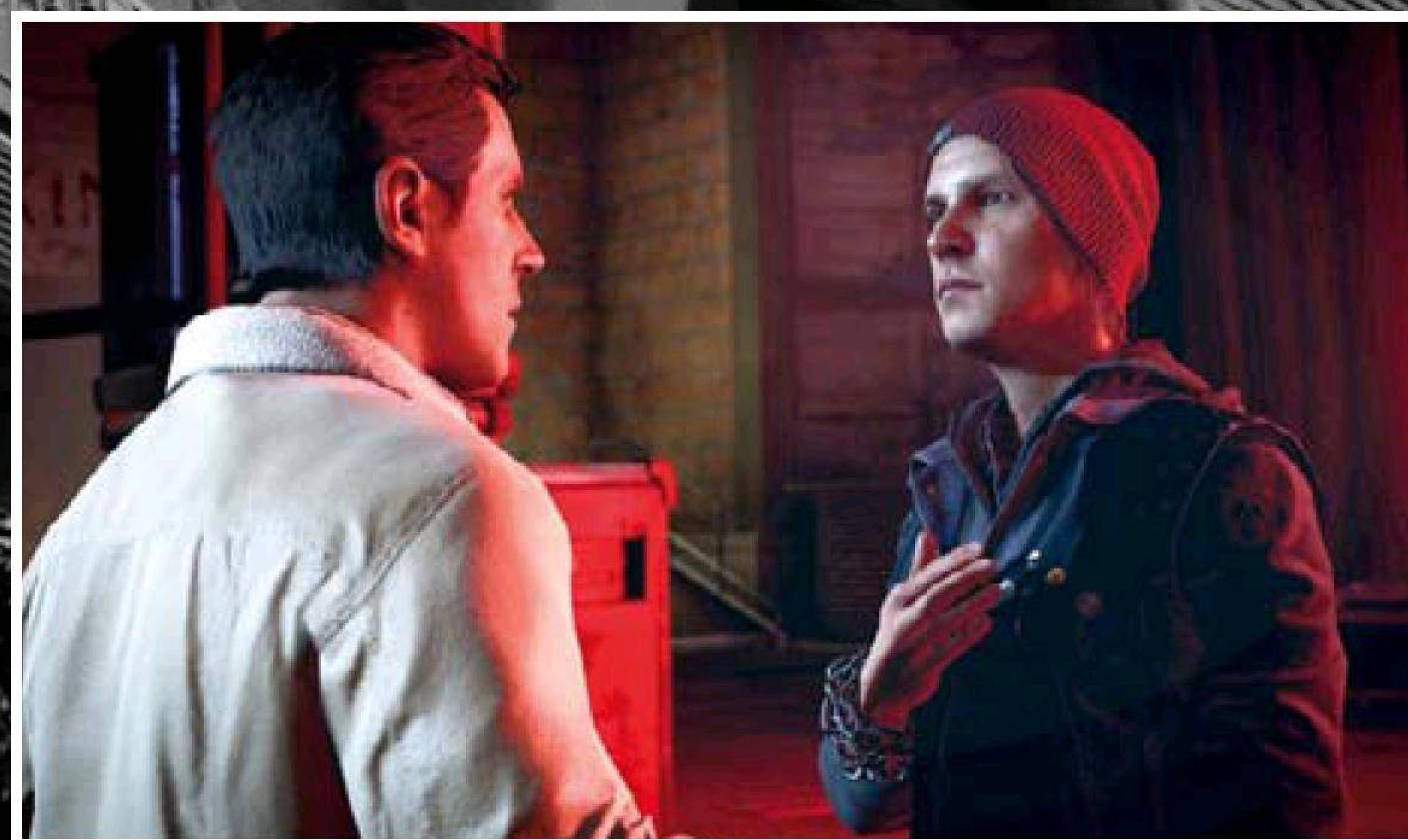


■ *INFAMOUS* SE ESTRENA EN PS4 CON OTRA AVENTURA DE ACCIÓN QUE PROMETE SER MUY DIVERTIDA Y ESPECTACULAR ■

HABRÁ QUE TOMAR DECISIONES MORALES en ciertos puntos del desarrollo. Según lo que decidamos se abrirán unas misiones y se cerrarán otras. Ya veis que *Second Son* tendrá "Second Play".



GRÁFICAMENTE SERÁ ESPECTACULAR. La explosiva puesta en escena de muchos de los superpoderes de Delsin Rowe nos dejará con la boca abierta.



LA TRAMA ARRANCA DESPUÉS DEL FINAL "BUENO" de *InFamous 2*. ¿Y cómo es que quedan conductores o "supertipos"? Pues es una buena pregunta...

■ PODREMOS MOVERNOS POR SEATTLE CON LIBERTAD Y FLUIDEZ GRACIAS A NUESTROS PODERES ■

parece, por ejemplo, convertirnos en humo para subir directamente al tejado de un edificio usando un conducto de ventilación?). Podremos alternar entre los distintos poderes, siempre que encontremos una fuente para "absorberlos": busca un neón para coger poderes eléctricos, o una chimenea para cambiar a Humo... ¿Qué no tienes una chimenea a mano? Pues haced explotar unos cuantos coches... y asunto arreglado.

Precisamente la libertad de acción va a ser una de las consignas de *Second Son*. No solo tendremos misiones principales y tareas secundarias, sino que podremos ser más "buenos" o más "malos", lo que se acumulará en un medidor de karma representado en el parche que lleva Delsin en su espalda. Y en ciertos puntos del desarrollo, tendremos que tomar "decisiones morales" que nos llevarán a hacer unas misiones y nos cerrarán otras. Es decir, que habrá que jugar más de una partida si queremos ver todas las misiones...

➔ EN CUANTO AL APARTADO TÉCNICO, la verdad es que cumplirá con creces. Detalles como el modelado de los personajes principales, la iluminación y los efectos que acompañan a los distintos poderes son verdaderamente "next gen". Y Seattle es una ciudad muy "viva" y des-



PARA CAMBIAR DE TIPO DE PODER, bastará con encontrar una "fuente". ¿Necesitas cambiar de Humo a Neón? Pues busca unos "fluorescentes" y listo.



EN CUANTO A LOS ENEMIGOS, ya nos hemos enfrentado a distintos tipos de unidades de la DUP. Pero esperamos que haya enemigos más grandes y variados.

PODERES PARA UN... ¿SUPERHÉROE?

A diferencia del "eléctrico" Cole MacGrath, Delsin Rowe puede absorber los poderes de otros conductores, lo que supuestamente dejará una gran variedad de superpoderes.



SUPERVELOCIDAD: pulsa el botón Círculo y ríete de Flash (o de Mercurio si eres de Marvel). Serás rápido como una centella por unos segundos.



PLANEA y salva las distancias entre tejados con tus poderes como en los anteriores *InFamous*. Con el "turbo" podremos coger impulso.



ATAQUES CUERPO A CUERPO podremos hacer tanto con Humo como con Neón. Solo cambia la estética (cadenas o espada, según el poder).



ATAQUES A DISTANCIA también tenemos, con un "zoom" para apuntar con más facilidad que nos dirá los puntos débiles.

tructible, mucho más que las de otros "sandbox" recientes. Da gusto moverse por sus calles y tejados con total fluidez usando nuestros poderes

Un gran doblaje al castellano será la guinda para una aventura de acción que promete diversión a raudales con una explosiva puesta en escena. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Partiendo de los mimbres jugables que tenían los dos anteriores *InFamous, Second Son* promete ser una explosiva aventura de acción que ya empezará a exprimir el potencial de PS4. El mes que viene por fin comprobaremos hasta dónde puede llegar.

■ 13 de marzo ■ Shoot'em up ■ Electronic Arts

TITANFALL

Los robots gigantes siempre han gustado mucho al público. Próximamente, Optimus Prime o Megazord tendrán a unos nuevos congéneres que van a marcar un antes y un después.

LAS CLAVES



1 MULTIJUGADOR. El juego estará enfocado exclusivamente al online, pues no habrá un modo Campaña al uso.



2 PARKOUR. Gracias a un jet pack, podremos dar saltos dobles, rebotar por las paredes, encaramarnos a salientes...



3 TITANES. Cada 2-3 minutos, podremos desplegar un robot gigante cuya capacidad de fuego será descomunal.

■ **RESPAWN ENTERTAINMENT** está a punto de protagonizar un debut sonado. Este joven estudio, fundado por exmiembros de Infinity Ward (creadores de *Call of Duty*), se ha aliado con EA para engendrar *Titanfall*, una nueva IP llamada a revitalizar el ámbito del shooter bélico enfocado al multijugador. El juego se ambientará en un lugar conocido como la Frontera, donde existen fuertes tensiones entre la IMC y la Milicia, una corporación industrial y un grupo de insurgentes que disponen de lo último en tecnología armamentística: robots de combate armados hasta los dientes. El título prescindirá de una campaña al uso y lo apostará todo al multijugador online.

→ **LA JUGABILIDAD** llevará la dinámica habitual de los shooters subjetivos a otro nivel, mediante dos elementos. Por un lado, destacará el "parkour", ya que los soldados llevarán una mochila propulsora y podrán rebotar por las paredes, lo que hará que las refriegas se desarrollen a varios niveles. Por otro lado, estarán los titanes, unos robots gigantes que podremos usar cada cierto tiempo, sin que estén asociados a ninguna racha de bajas. Además de una gran potencia de fuego, esos "mechas" tendrán poderes de uso limitado, como el de frenar las balas y devolvérselas a quien las disparó. Cuando estén a punto de explotar, podremos eyectarnos y salir disparados por los aires.

De momento se han confirmado tres modos: Atrittion (duelo a muerte por equipos), Hardpoint (controlar tres zonas para sumar puntos) y Last Titan Standing (todos los jugadores empiezan a bordo de titanes y gana el bando que antes derribe a los robots rivales). HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El género del shooter multijugador pedía a gritos algo así. Respawn ha acertado de lleno con su apuesta por el "parkour" y los titanes.

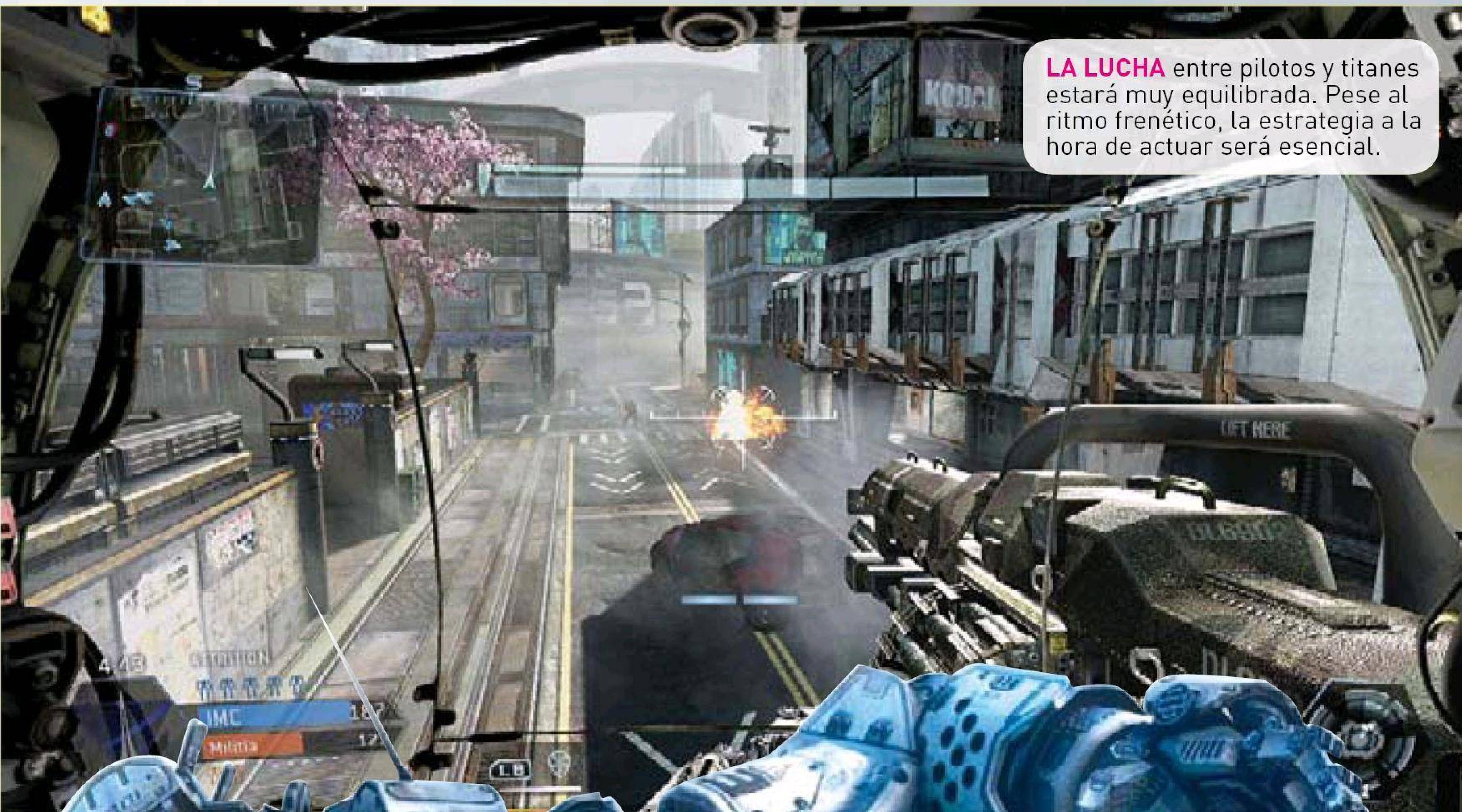




LAS BATALLAS SERÁN DE DOCE JUGADORES (seis contra seis), pero también habrá soldados controlados por la consola, aunque, en la beta, su IA era bastante pobre.



EL APARTADO TÉCNICO se caracterizará por sus fluidos 60 fps. La resolución será de 900p y, entre los efectos, destacarán las humaredas y las explosiones.



LA LUCHA entre pilotos y titanes estará muy equilibrada. Pese al ritmo frenético, la estrategia a la hora de actuar será esencial.

¡OJO AL DATO!



A cargo de Bluepoint Games

LA VERSIÓN DE XBOX 360, EL 28 DE MARZO

Titanfall llegará a 360 con un retraso de dos semanas. De esta versión no se ha ocupado Respawn, sino Bluepoint Games, un estudio conocido por las recopilaciones en HD de sagas como *God of War* y *Metal Gear*.



EL NÚMERO DE MAPAS no está confirmado, pero será un factor fundamental para el éxito del título.

LA MEZCLA DE TITANES Y "PARKOUR" SUPONE UN SOPLO DE AIRE FRESCO PARA UN GÉNERO SOBREEXPLOTADO

■14 de marzo ■Namco Bandai ■Rol

DARK SOULS II

¡Vaya!, un esqueleto, voy a darle un espadazo, game over. Otra vez, se va a enterar, game over. ¡Que se prepare!, game over. Mejor doy un rodeo que me está entrando complejo de lemming.

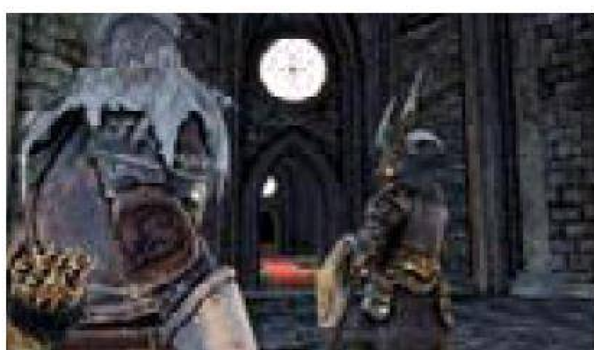
LAS CLAVES



1 LAS NOVEDADES se centrarán en pequeños detalles del control, alguna pequeña mejora gráfica y nuevos ítems.



2 LA HISTORIA será tan misteriosa como siempre. No seremos guiados de la mano como en otras aventuras.



3 LOS SERVIDORES DEDICADOS mejorarán la experiencia de juego online, evitando problemas de conexión y fallos de lag.

■ **LA MALDICIÓN DE LOS HUECOS** continuará con la nueva entrega de uno de los mejores juegos de rol de PS3 y Xbox 360, *Dark Souls*. La espera, para todos aquellos que sabemos que la muerte puede ser rematadamente divertida, está a punto de llegar a su fin. Eso sí, esta nueva entrega será muy conservadora, mejorando algunos aspectos técnicos como los efectos de iluminación, ofreciendo servidores dedicados para evitar los problemas de lag y de conexión del original y haciendo algunos retoques jugables aquí y allá.

→ **LA DIFICULTAD SE MANTENDRÁ** al mismo nivel que el original (en la demo de hora y media "palmamos" más de 15 veces), así como la libertad para ir a perecer al punto del mapa que más nos guste y su original propuesta online, en la que podemos invadir los mundos de otros jugadores, enfrentarnos a ellos o cooperar para superar determinados retos. El viaje entre hogueras estará disponible desde un principio y en ellas podremos quemar nuevos objetos, como uno que nos permitirá aumentar el nivel de nuestros enemigos como si fuera la partida+ y otro para reiniciar los parámetros de nuestro personaje y así cambiar el estilo de juego dentro de la misma aventura, por ejemplo.

Además, la interfaz del inventario se ha rediseñado para hacerla más cómoda y dejarnos ver la acción y así evitar la muerte mientras cambiamos el equipo, que, por cierto, nos dejará llevar 4 anillos en lugar de 2. El control sufrirá cambios, como el salto, que podremos hacer "clicando" el stick izquierdo, en lugar de pulsando dos veces el botón de carrera. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Aún no hemos muerto las suficientes veces para asegurarlo, pero esta segunda entrega, pese a parecer demasiado continuista, promete ser un auténtico juegazo.



LOS PERSONAJES con los que nos encontraremos mantendrán ese halo de misterio y fantasía que nos encandiló en la aventura original.



LOS COMBATES serán tan difíciles como en el original, lo que se traducirá en cientos de "game overs".

¡OJO AL DATO!

Haciendo caso a los fans... 6 ESCUDOS CREADOS POR JUGONES...
FromSoftware organizó el año pasado un concurso para que los usuarios diseñaran su propio escudo. Seis diseños han sido los ganadores, por lo que se incluirán en el juego. Además, los ganadores han recibido una réplica real de su diseño por cortesía de Namco Bandai.

RETOCARÁ LA PROPUESTA ORIGINAL CON MEJORAS JUGABLES Y GRÁFICAS



LAS HOGUERAS serán un reducto de descanso en donde quemar objetos para aumentar la dificultad, reiniciar los atributos...

LAS CLAVES



1 BABY SITTER. Yoshi llevará a Bebé Mario en su grupa Si lo pierde, tendrá segundos para recuperarlo.



2 LANZA HUEVOS. Yoshi se zampa malos y pone huevos con los que activa interruptores, golpea a los enemigos...



3 YOSHIS DE COLORES En ciertos puntos del escenario, cada Yoshi se transforma en coche, submarino, helicóptero...

14 de marzo **Plataformas** **Nintendo**

YOSHI'S NEW ISLAND

Nintendo no ha nombrado 2014 el año de Yoshi, pero podría hacerlo: tendrá su propia aventura en Wii U y antes volverá en este plataformas con sabor a clásico.

EN 1995, NINTENDO SORPRENDIÓ AL MUNDO con un Mario en el que el prota no era Mario, sino Yoshi. *Super Mario World Yoshi's Island* supuso el inicio de una subsaga independiente protagonizada por el dino y sus parientes de colores. Ahora llega a 3DS una nueva entrega muy fiel al original, aunque con novedades como el tamaño de los huevos que lanzan los Yoshi, ahora XXL.

UN PLATAFORMAS 2D PURO Y DURO, ESO ES YOSHI'S NEW ISLAND. Con control de toda la vida (botones y cruceta), Yoshi lleva a Bebé Mario en su grupa y conserva su habilidad de mantenerse unos segundos en el aire, da culetazos para acabar con los enemigos y tiene una método de ataque que marca todo el desarrollo: se come a los malos y los convierte en huevos, que luego lanza para golpear a los enemigos, presionar interruptores, alcanzar objetos... Como novedad, hay huevos gigantes que destrozarán obstáculos a su paso, cambiando la faz de los niveles, abriendo nuevos caminos y dejando a la vista Monedas Rojas, flores y demás objetos coleccionables. Para dar variedad al asunto, habrá zonas en las que Yoshi se convierta en vehículo y pasemos a controlarle con el giroscopio. Todo, en un juego que casi parecerá pintado en la pantalla de lo bonito que será. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Muy bien diseñado, las primeras horas con *Yoshi's New Island* son muy divertidas... pero no sorprenden: recupera las mecánicas del original y no añade muchas nuevas.





EL ARGUMENTO DEL JUEGO es un homenaje a NSW2 Yoshi's Island. El magikoopa Kamek secuestra a Bebé Luigi, y Yoshi y Bebé Mario se lanzan al rescate.



TAMBIÉN LOS GRÁFICOS mantienen su aspecto de dibujos coloreados a mano. Son preciosos sprites y escenarios en 2D, que ganan profundidad estereoscópica en 3DS.



LA GRAN NOVEDAD son los huevos gigantes, con los que Yoshi destrozará tuberías y otros elementos, para acceder a nuevas zonas de los niveles.

¡OJO AL DATO!



El productor del juego
TEZUKA, MAESTRO PLATAFORMERO
Takashi Tezuka ya fue uno de los diseñadores de *Super Mario Bros.* (NES, 1985). Ha trabajado en muchos de los grandes juegos de Nintendo, como *SMW2: Yoshi's Island* (SNES, 1995), del que fue director, y todos los Yoshis posteriores.





SERÁ PURO NINTENDO, LLENO DE ENCANTO Y PROFUNDIDAD EN SU DESARROLLO

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

FEBRERO



27

3DS

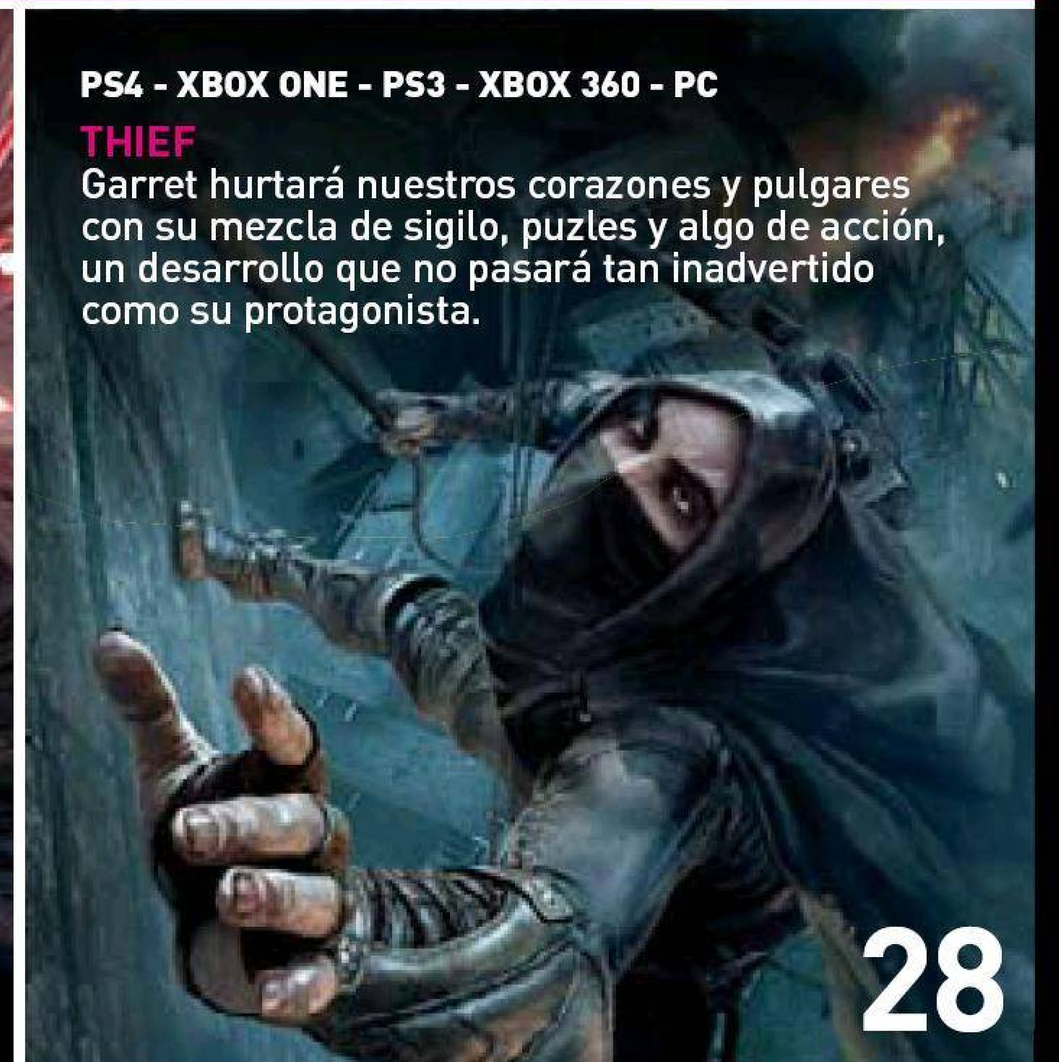
SENRAN KAGURA BURST. Este polémico beat em'up en el que sus pechugonas protagonistas pierden ropa al hacer ataques especiales llegará muy pronto a 3DS.



PS3 - XBOX 360 - PC

CASTLEVANIA LOS2
El fin de la trilogía *Lords of Shadow* se postula como uno de los últimos grandes juegos de la generación PS3 y 360. ¡Tenéis el análisis en este mismo número!

28



PS4 - XBOX ONE - PS3 - XBOX 360 - PC

THIEF
Garret hurtará nuestros corazones y pulgares con su mezcla de sigilo, puzles y algo de acción, un desarrollo que no pasará tan inadvertido como su protagonista.

28

MARZO



14

PS3 - XBOX 360

DARK SOULS II
La secuela de uno de los mejores juegos de rol de PS3 y 360 se acerca cada vez más para hacernos sufrir de lo lindo con sus muertes de todos los colores.



XBOX ONE - PC

TITANFALL
Una de las grandes esperanzas del multijugador online aterrizará como un titán en Xbox One y PC muy pronto.

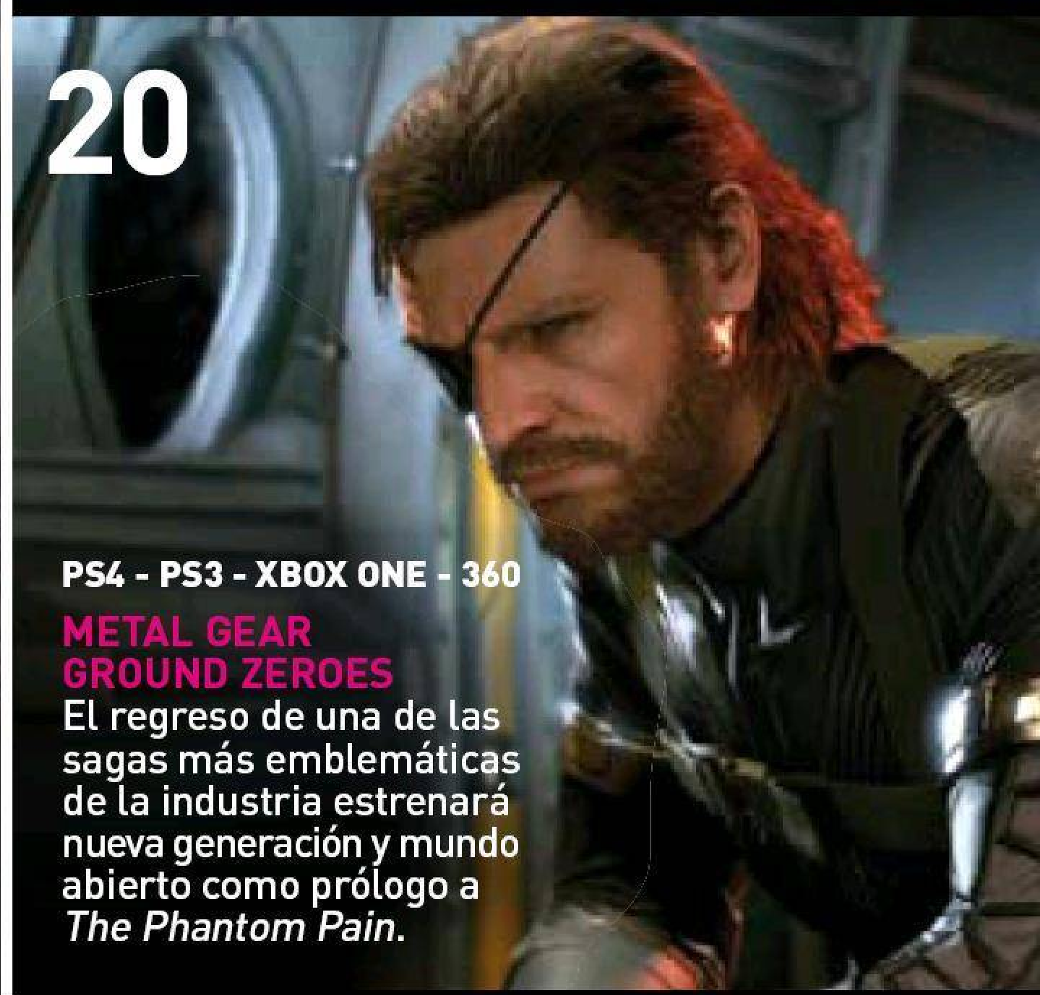
14



14

3DS

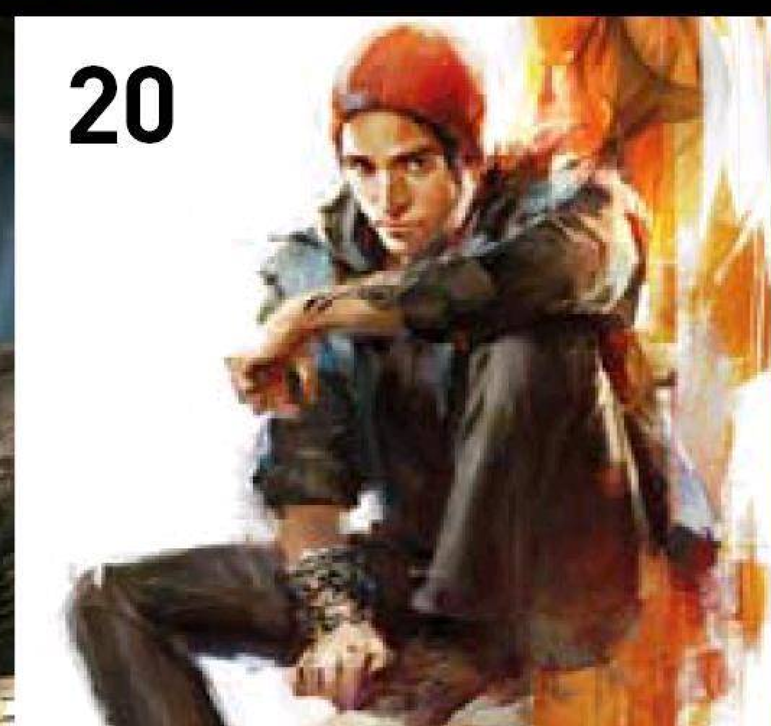
YOSHI'S NEW ISLAND. Las nuevas aventuras plataformeras del dinosaurio con más huevos de Nintendo nos deleitarán en pocas semanas.



20

PS4 - PS3 - XBOX ONE - 360

METAL GEAR GROUND ZEROES
El regreso de una de las sagas más emblemáticas de la industria estrenará nueva generación y mundo abierto como prólogo a *The Phantom Pain.*



20

PS4

INFAMOUS SECOND SON. Uno de los exclusivos más esperados de PS4 mostrará sus superpoderes en breve.



21

PS3 - VITA

FINAL FANTASY X/X2 REMASTER HD. El remake de las dos últimas entregas clásicas de la saga está al caer. ¡Eones de nostalgia!

Y PRÓXIMAMENTE...

•Yaiba Ninta Gaiden Z	PS3-Xbox 360	28 de febrero
•Pac-man and the ghostly...	PS3-360	28 de febrero
•Sorcery Saga	Vita	28 de febrero
•Hokouki	3DS	28 de febrero
•Home Town Story	3DS	28 de febrero
•Yo, Frankenstein	Cine	28 de febrero
•South Park: la vara...	PS3-Xbox 360-PC	6 de marzo
•Atelier Escha & Logy...	PS3	7 de marzo
•Shadow Warrior	PC	14 de marzo
•Pompeya	Cine	14 de marzo
•Ouya	Consola	21 de marzo
•Mando para Ouya	Consola	21 de marzo
•The Raven: Legacy of...	PS3-Xbox 360	21 de marzo
•The Witch & The Hundred...	PS3	21 de marzo
•Diablo 3: Reaper of...	PC	25 de marzo
•Profesor Layton vs Ace...	3DS	28 de marzo
•Titanfall	Xbox 360	28 de marzo
•The Elder Scrolls Online	PC	4 de abril
•Dinasty Warriors 8: extre...	PS4-Vita-PS3	4 de abril
•Kinect Sports Rivals	Xbox One	11 de abril
•Final Fantasy XIV: A Realm...	PS4	14 de abril
•LEGO El Hobbit	Todas	15 de abril
•FIFA Copa Mundial Brasil	PS3-Xbox 360	17 de abril
•Nintendo Pocket Football...	3DS	17 de abril
•NES Remix 2	3DS-Wii U	25 de abril
•Child of Light	Todas	30 de abril
•Mario Golf: World Tour	3DS	2 de mayo
•Kirby triple Deluxe	3DS	2 de mayo
•Donkey Kong Country 3D	3DS	24 de mayo
•Mario Kart 8	Wii U	30 de mayo
•The Elder Scrolls Online	PS4, Xbox One	junio
•Street Fighter IV Ultra	PS3, Xbox 360, PC	agosto
•The Evil Within	PS4-Xbox One	29 de agosto

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 122

ESTRENOS EN BLU-RAY, DVD Y CINE. Si amas el cine en casa, este mes no te puedes perder los Blu-ray de Gravity, Thor El Mundo Oscuro o Las Brujas de Zugarramurdi. Y si prefieres ir al cine, este mes recomendamos 300: El Origen.



PÁGINA 120

TECNOLOGÍA

Aquí tiene cabida de todo, desde el último smartphone, a un mando de Xbox One edición limitada *Titanfall*, el primer volante de PS4, altavoces inalámbricos...



PÁGINA 126

LIBROS, CÓMIC MÚSICA Y BAZAR

Prepara la cartera: figuras de los miembros de Daft Punk, el primer set oficial de LEGO de Los Simpson, un especial juego de toallas de Star Wars y otros caprichos...

EN ESTE NÚMERO...

Si las novedades de este mes, como *Castlevania LOS2* o *Lightning Returns* no te han conquistado, puedes invertir tus "rupias" en otro tipo de objetos, como estos que recomendamos en el escaparate...

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



Un volante versátil y con buena relación calidad/precio

■ **Nombre:** T80 Racing Wheel ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Sistema:** PS3, PS4 ■ **Precio:** 99,99 €

Ya está a la venta el primer volante de PS4, pese a no haber juegos para él (*NFS Rivals* no es compatible y *DriveClub* sigue en el limbo). Por suerte, tiene un conmutador de "modo PS3" para usarlo en la anterior generación. Como producto oficial de PS4, incluye todos los botones del Dual Shock 4 (R3, L3, Share, Options... aunque no el touchpad). El volante es agradable al tacto gracias el revestimiento de goma y cuenta con su propia tecnología de resistencia al giro (llamada Bungee Cord), un anclaje fiable tipo "mandíbula", que se atenaza a la mesa, y unos anchos pedales con ángulo ajustable.
www.thrustmaster.com/es

VALORACIÓN: ★★★☆

El "titán" de los mandos

■ **Nombre:** Mando Xbox One E.L. Titanfall ■ **Compañía:** Microsoft
■ **Consola:** Xbox One ■ **Precio:** 64,95 €

El mismo día que *Titanfall*, el esperado shooter de Respawn, se ponga a la venta (exactamente el día 13 de marzo), Microsoft comercializará el primer mando inalámbrico de Xbox One de edición limitada. Por si a alguien no se le ha pasado por la cabeza aún, el juego elegido para inspirar esta personalización es *Titanfall*, basándose en el diseño de la carabina C-101 que manejan los pilotos de titanes de élite IMC. El resultado es un pad increíblemente atractivo, con una línea gráfica muy futurista que bien podría pasar por un ítem dentro del propio juego. Y, además, destaca por otra gran virtud: su acabado mate es MUY agradable al tacto.
xbox.com

VALORACIÓN: ★★★★





Sonido compacto, en dos versiones

■ **Nombre:** Boom Box y Z50 ■ **Compañía:** Logitech ■ **Sistema:** Todos ■ **Precio:** Desde 20 €

El audio portátil sigue en auge, con propuestas cada vez más interesantes. Los Z50 son una gran solución para el interior del hogar. Tienen el tamaño de un vaso, se conectan a la corriente y sus 10v de potencia se pueden disfrutar con cualquier fuente de audio (móvil, portátil...) con un cable de 3,5mm. Más brutales son los EU Mini Boom, inalámbricos vía Bluetooth, también con 10v de potencia, autonomía de 10 horas (batería intercambiable) y un tamaño super reducido, aunque con sonido atronador. Tienen app para controlar el ecualizador y otras funciones. Eso sí, cuestan 99 euros...
logitech.es

VALORACIÓN: ★★★☆



El "Sensei" de los ratones

■ **Nombre:** Sensei Wireless ■ **Compañía:** Steel Series
■ **Plataforma:** PC ■ **Precio:** 159,99 €

A principios de marzo llegará a las tiendas uno de los ratones inalámbricos más prometedores del año. Es una nueva versión del modelo Sensei, que intenta llevar sus estándares de calidad al siempre conflictivo terreno inalámbrico. Y lo cierto es que sus especificaciones son, cuando menos, espectaculares: cuerpo y base de carga de aluminio, CPI ajustable entre 50 y 8200, tiempo de respuesta de 1 milisegundo, autonomía de 16-20 horas entre cargas, 8 teclas programables, 4 zonas con iluminación (a elegir entre 18,6 millones de colores), tecnología inalámbrica de 1000 Hz o una durabilidad de 30000 millones de clics... un ratón que promete revolucionar el panorama del juego profesional de forma inalámbrica.
steelseries.com

VALORACIÓN: ★★★★

Carga tu gadget en cualquier sitio

■ **Nombre:** Extra Battery 2200 y Sailing 4
■ **Compañía:** Energy System y Romoss
■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** desde 15 €

Existen muchos modelos de baterías externas que nos permiten cargar nuestro móvil, gadget o portátil en cualquier sitio. Algunas, como la Romoss Sailing 4, tienen una capacidad de 10400mAh (o lo que es lo mismo, hasta 5 cargas de Vita en un mismo ciclo), con dos puertos USB para cargar 2 dispositivos a la vez e incluso incluyen linterna para manejarnos a oscuras (además de ofrecer 500 ciclos de carga garantizados). Otras, como la Extra Battery 2200, optan por la portabilidad y un tamaño ultraligero (70 gr.), aunque solo te permitirán realizar una carga. Eso sí, tened siempre en cuenta el amperaje al elegir el modelo...
www.romossiberica.com y www.energysistem.com



VALORACIÓN: ★★★☆



El reloj más inteligente

■ **Nombre:** Pebble Steel ■ **Compañía:** Pebble
■ **Plataforma:** IOS y Android ■ **Precio:** 249,50 €

Pebble fue una de las campañas de Kickstarter más exitosas, al ofrecer un reloj inteligente (o smartwatch) a un precio competitivo. Pero faltaba algo: un diseño más "auténtico". Así ha nacido Pebble Steel, que mantiene la pantalla "e-reader" (imita el resultado de la tinta sobre el papel) o una autonomía entre 5-7 días, pero con una esfera y correa metálica. Además, se lanzó junto con una tienda con 1000 apps y skins para personalizar la apariencia del reloj. Un gran smartwatch, sin duda.
getpebble.com

VALORACIÓN: ★★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

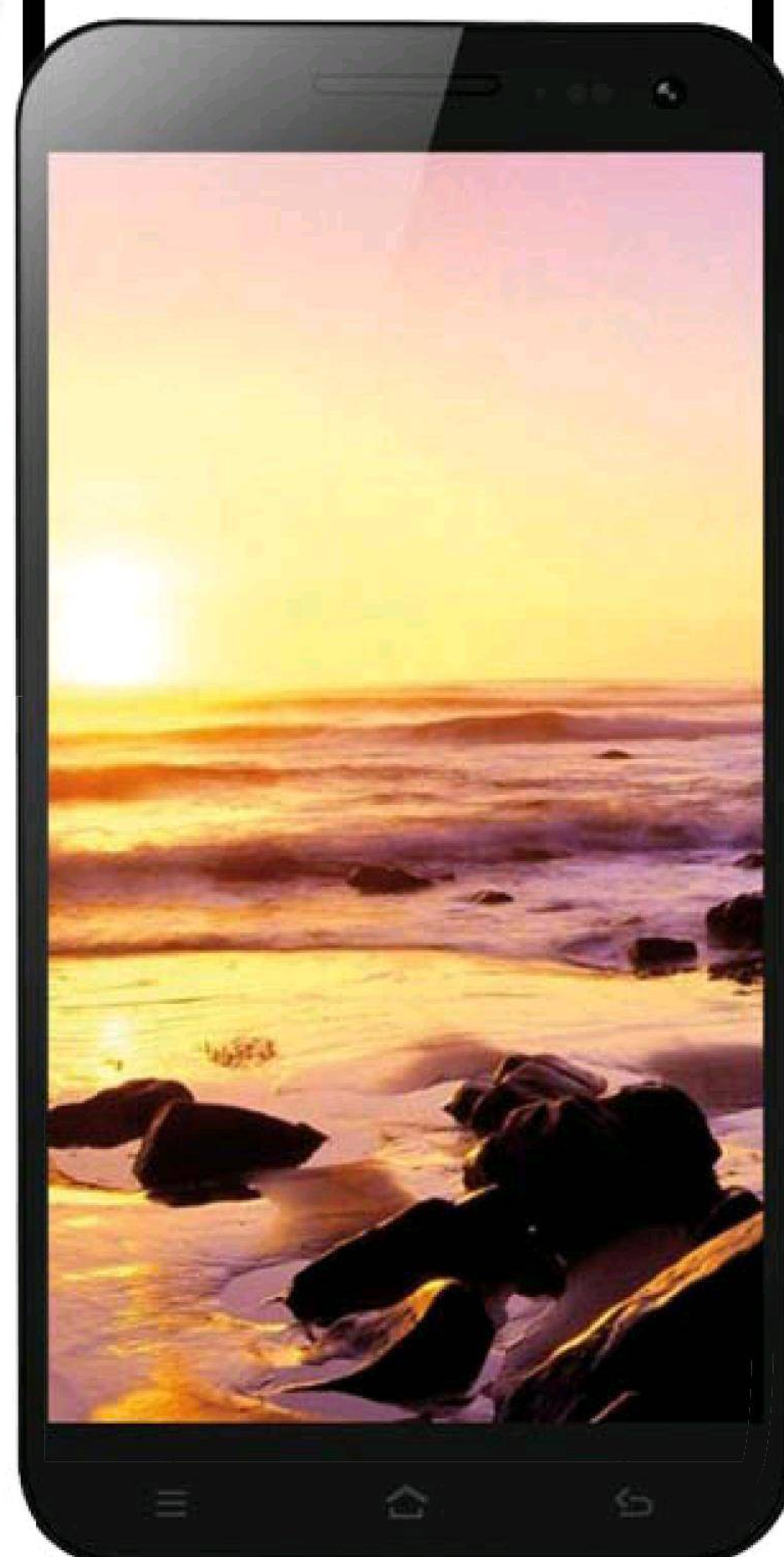
SMARTPHONE Z998

Smartphones más allá del todo a 100

■ **Nombre:** Zopo Z998 ■ **Compañía:** Zopo
■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 330 €

Mientras Apple y Samsung siguen tirándose los trastos para dominar el mercado de los smartphones, los fabricantes chinos siguen refinando sus modelos para competir casi en igualdad de condiciones. Ese es el caso de Zopo, que ya tiene distribuidor en España y así está comercializando su Z998, con una CPU a 1,7 Ghz y ocho núcleos, 2GB de RAM, pantalla de 5,5" Full HD TFT tipo Gorilla Glass de segunda generación y cámara de 14 Mpx. Todo, por el ajustado precio de 330 euros, y con un rendimiento al nivel de los smartphones de gama media-alta (lleva instalado Android 4.2 Jelly Bean). No es un iPhone 5S ni un Galaxy Note 3, pero cuesta la mitad...
www.zopomobile.es

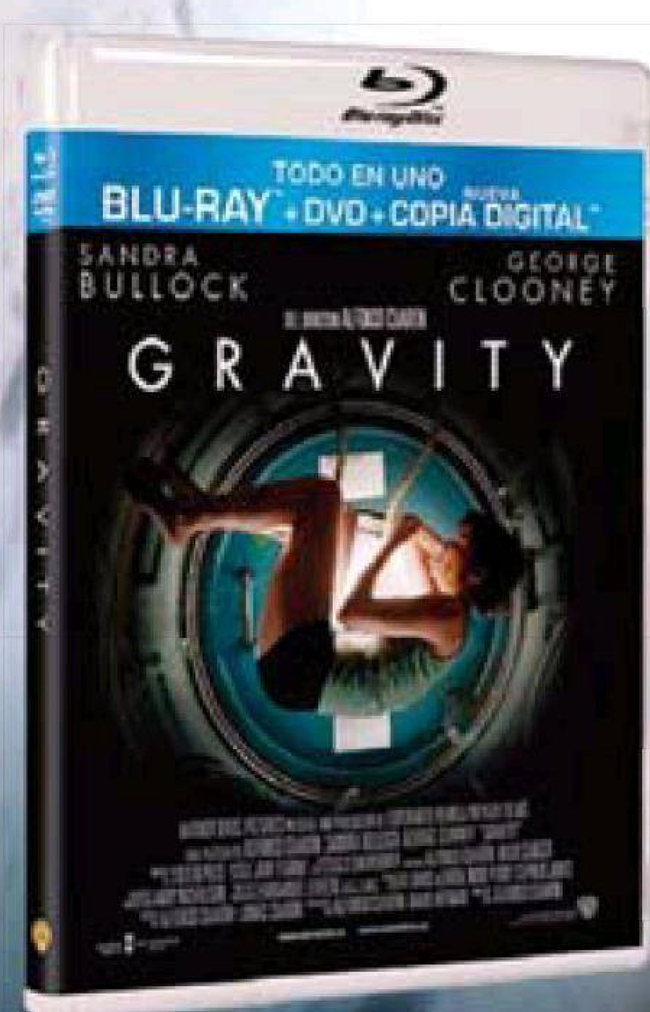
VALORACIÓN: ★★★★



ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

Gravity



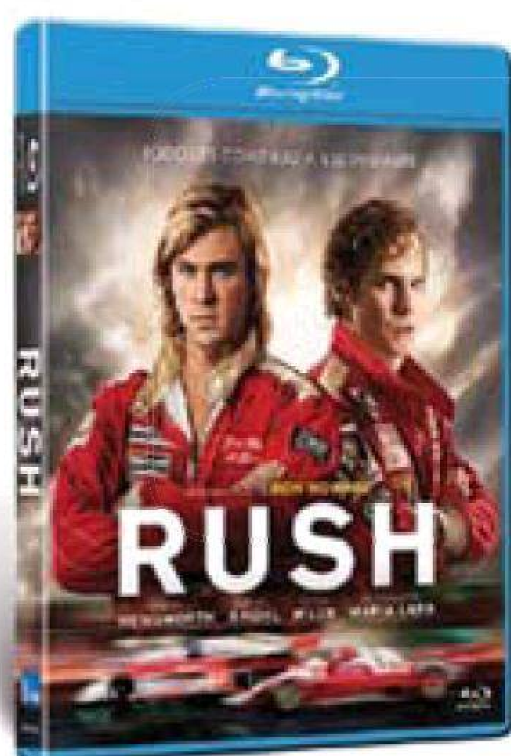
- Género **Ciencia-ficción**
- Protagonistas **Sandra Bullock y George Clooney**
- Director **Alfonso Cuarón**
- Precio Blu-Ray **20,95 €**
- También Blu-Ray 3D **34,95 €**

ARGUMENTO: Alfonso Cuarón reinventa la clásica epopeya espacial introduciéndonos de lleno en la gravedad cero. Mientras reparan un satélite fuera de su nave, dos astronautas sufren un grave accidente y quedan flotando en el espacio. Ellos son la doctora Ryan Stone, una brillante ingeniera que realiza su primera misión espacial, y el veterano astronauta Matt Kowalsky, a los que dan vida Sandra Bullock y George Clooney respectivamente. La misión exterior parecía rutinaria, pero una lluvia de basura espacial les alcanza y se produce el desastre: el satélite y parte de la nave quedan destrozados, dejando a Ryan y Matt completamente solos, momento a partir del cual intentarán por todos los medios buscar una solución para volver a la Tierra, una verdadera historia de superación personal en el espacio.

EXTRAS: Cortometraje de Jonás Cuarón y abundantes clips de vídeo sobre la producción de la película: Punto de colisión, Gravity: misión de control, Completo silencio, La poesía de la ingravidez, etc.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

Rush



- Género **Biopic, acción**
- Protagonistas **Chris Hemsworth, Daniel Brühl y Olivia Wilde**
- Director **Ron Howard**
- Precio Blu-Ray **18,95 €**
- También DVD **15,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Ron Howard realiza un brillante retrato psicológico de dos fieras al volante. Ambientada en los años 70, en la Edad de Oro de la Fórmula 1, retrata la historia real de la rivalidad del inglés James Hunt (Chris Hemsworth) con su metódico oponente, el austriaco Niki Lauda (Daniel Brühl). Rush recoge la recreación del grave accidente que casi se cobra la vida de Lauda.

EXTRAS: Cómo se rodó Rush: Carrera hacia la bandera de cuadros y un clip documental.

Thor
El mundo oscuro



- Género **Acción y aventuras**
- Protagonistas **Chris Hemsworth, Natalie Portman, Tom Hiddleston y Anthony Hopkins**
- Directores **Alan Taylor**
- Precio Blu-Ray **22,95 €**
- Precio Blu-Ray 3D **32,95 €**

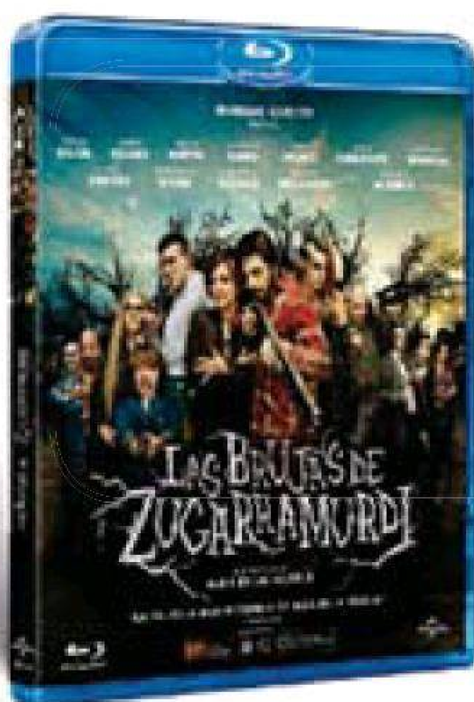


ARGUMENTO: Mucho más arriesgada y ambiciosa que su predecesora, pero sin cortar el vínculo con la primera entrega de las aventuras del dios del trueno, Thor: el mundo oscuro comienza presentándonos a los elfos oscuros y la poderosísima arma forjada en el comienzo de los tiempos: el éter. Tras ser detenidos por los ancestros de Thor, los elfos oscuros se retiran junto con su líder, el malvado Malekith y el éter es confinado en un lugar secreto. Cuando regresen, Thor tendrá que luchar lucha por restablecer el orden en el cosmos enfrentándose a un enemigo al que ni siquiera Odín y Asgard pueden hacer frente y que hará peligrar la vida de Jane Foster.

EXTRAS: Corto Todos aclaman al rey, vistazo a Capitán América: el soldado de invierno, tomas falsas, comentario del director y el reparto y clips de vídeo.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★

Las brujas de Zugarramurdi



- Género **Acción y terror**
- Protagonistas **Hugo Silva, Mario Casas, Carolina Bang y Terele Pávez**
- Director **Álex de la Iglesia**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También DVD **19,95 €**

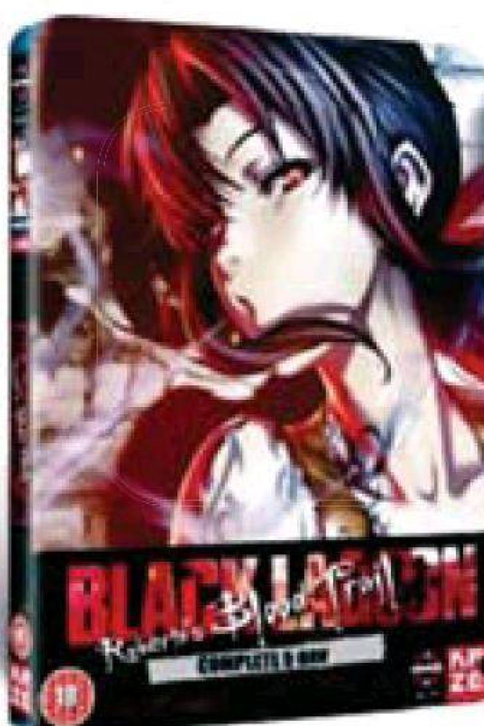
VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: Las brujas de Zugarramurdi narra la accidentada huida hacia adelante de dos parados que, tras atracar una tienda de "compro oro", toman como rehén a un taxista y se meten de cabeza en los bosques de Navarra, donde un grupo de brujas tratarán de utilizarlos en un aquelarre de lo más particular presidido por una enorme Venus.

EXTRAS: No contiene material adicional.

Black Lagoon: Roberta's Blood Trail



- Género **Manga y aventuras**
- Contenido **Miniserie de 5 OVAs**
- Director **Sunao Katabuchi**
- Precio Blu-Ray **19,95 €**
- La edición coleccionista incluye: **Blu-Ray + DVD + postales**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: Okajima Rokuro (Rock), un ejecutivo de una empresa japonesa, es secuestrado por la organización Black Lagoon y decide pasarse a sus filas después de darse cuenta del sistema al cual pertenece. Por su parte, Revy, la experta en armas de la organización, decide tomarse la justicia por su mano vengándose de los asesinos de su patrón: Mr. Lovelace.

EXTRAS: No contiene material adicional.

CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande



LA SECUELA DE 300 está basada en Xerxes, la novela gráfica de Frank Miller.

300 EL ORIGEN DE UN IMPERIO

■ Estreno **7 marzo** ■ Director **Noam Murro** ■ Productora **Warner Bros.**
■ Protagonistas **Sullivan Stapleton, Eva Green, Lena Headey, Rodrigo Santoro...**

El director Noam Murro toma el relevo de Zach Snyder en la realización de El Origen de un imperio, la secuela de la impactante 300. Está basada en Xerxes, la última novela gráfica de Fran Miller, y aunque el punto de partida tiene una base histórica, ni que decir tiene que el nuevo director mantendrá la peculiar estética que ya empleó su predecesor, quien por cierto ha trabajado junto a Kurt Johnstad en el guión.

La película nos narra los hechos ocurridos después de la muerte de Leónidas y su fiel ejército en la batalla de las Termópilas, tal como pudimos ver en la cinta original. La protagonista femenina en esta ocasión será Artemisa, la comandante de la flota persa a la que da vida una sanguinaria Eva Green. Ella encabezará la ofensiva naval que las temibles huestes de Xerxes (de nuevo encarnado por Rodrigo Santoro) lanzarán sobre territorio griego.

De hacer frente a los invasores persas se encargará Temístocles, un valeroso general interpretado por Sullivan Stapleton que intentará unificar a todas las fuerzas griegas. El traslado al mar del campo de batalla garantiza el espectáculo en uno de los estrenos más atractivos.

SULLIVAN STAPLETON liderará, como Temístocles, a los ejércitos griegos que lucharán contra Xerxes.







Yo, Frankenstein

■ Estreno **28 de febrero** ■ Productora **Lakeshore Ent.**

Pronto podremos ver en salas de la adaptación del cómic de Darkstorm "I, Frankestein", aunque la acción se traslada a un presente distópico. Aaron Eackhart da vida a Adam, la criatura del doctor Victor Frankestein. Su historia transcurre en un momento crucial para el futuro en el que gárgolas vigilantes y demonios feroces se enfrentan en una batalla por el poder supremo.
Su principal enemigo será el inquietante Naberius (Bill Nighy) mientras se ve envuelto en una guerra secular entre clanes inmortales.
Y es que, en esta ocasión, tendrá que descubrirse a sí mismo como héroe al tener que enfentarse a toda clase de monstruos: desde vampiros hasta hombres-lobo y fantasmas.

Taquilla

Datos del 7 al 9 de febrero en España		
1	La LEGO película	1.498.500 €
2	El lobo de Wall Street	987.400 €
3	La gran estafa americana	946.800 €
4	Jack Ryan: operación sombra	396.100 €
5	La ladrona de libros	330.200 €
6	Nebraska	297.700 €
7	Al encuentro de Mr. Banks	297.700 €
8	Hércules: el origen de la leyenda	187.400 €
9	El médico	175.200 €
10	Frozen	171.300 €

El blog

Por Raquel Hernández Luján
(Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Cómo llenar las salas y no morir en el intento

En España todavía nos quedan ganas de ir a las salas de cine. Lo demuestran los números cuando vemos qué incidencia están teniendo las distintas promociones que, a nivel nacional, están impulsándose para **abaratar el coste de las entradas**.

El año pasado contemplábamos atónitos enormes colas durante los tres días que duró la **Fiesta del cine**. Era el quinto año consecutivo que se ponía en marcha la iniciativa y ¡funcionó! No solo la página web estuvo prácticamente saturada a diario, sino que la demanda fue brutal: más de **millón y medio de acreditados** el primer día.

No hay que ser un genio para darse cuenta de que, por mucho que tengamos en casa unos equipos fabulosos para disfrutar del cine enlatado, nos gusta la **pantalla grande**, el hecho social de quedar con amigos para acudir al reclamo de las películas que nos interesan y, sobre todo, poder hasta permitirnos el lujo de invitar, ¡toma ya!

Este año, que no se presentaba especialmente halagüeño a la vista de los **demoledores datos de taquilla de 2013,** ha hecho que las principales asociaciones de la industria del cine español: productores (FAPAE), distribuidores (FEDICINE) y exhibidores (FEDE) con el apoyo del ICAA se pongan las pilas al respecto, ¡aleluya! Gracias a eso disfrutaremos de **dos Días del cine**, uno por semestre, para que no se diga que no aprendemos de los éxitos.

Y ya tenemos hasta chistes al respecto: "esto está más lleno que una sala de cine un miércoles". Pues sí, hasta el 15 de abril, una larga lista de cines distribuidos por el país dejan sus entradas a un precio reducido que oscila entre los 3,70 y los 4,90 euros los **Miércoles de cine**. Es una acción que va más allá del **Día del espectador**, que por supuesto se mantiene.

¿Son estas promociones puntuales un **pilar fuerte** sobre el que mantener estas cifras? ¡Ni de lejos!, pero, ¿qué podemos decir? Nos encanta ver las salas llenas de gente a rebosar, aunque sea una vez por semana. Nos permite pensar que quizás el cine en este país tenga un futuro a pesar de que vengan mal dadas.

« ¿SON ESTAS PROMOCIONES PUNTUALES UN PILAR FUERTE SOBRE EL QUE MANTENER LAS CIFRAS? »



LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Power Ups

Juan Pablo Ordoñez, diseñador de videojuegos y profesor de ESNE, nos cuenta los entresijos de la industria en un libro más que recomendable por varios motivos. El primero, porque describe las diferentes áreas de la creación de juegos a través del testimonio de más de 50 profesionales del sector (programadores, diseñadores, músicos…), entre los que se encuentran titanes del calibre de Rafa Gómez (Topo Soft), Mateo Pascual (compositor de la BSO de *Commandos*) o el mismísimo Ralph H. Bauer, considerado el padre de la industria del videojuego y creador de la primera consola de la historia, la Magnavox Odyssey. El segundo motivo, porque los royalties del autor van íntegramente a Juegaterapia, nuestra ONG favorita. 312 páginas que deberías estudiar a fondo si algún día quieres dedicarte a crear videojuegos.

Publicado por: Plan B
Precio: 19,95 €



The Art of Castlevania: Lords of Shadows

Martin Robinson, veterano periodista de Eurogamer e IGN UK, rinde homenaje al *Castlevania* de MercurySteam en un tomo de 192 páginas que recopila todo tipo de material (bocetos, renders…) de *Lords of Shadows*, su secuela y el capítulo *Mirror of Fate*. En la web del editor (www.titanbooks.com) podréis encontrar una edición limitada a 500 unidades, que incluye además una ilustración exclusiva, firmada por su autor (Juan Antonio Alcázar) y el resto del equipo artístico de Mercury Steam, aunque en este caso el precio se dispara a los 56 euros.

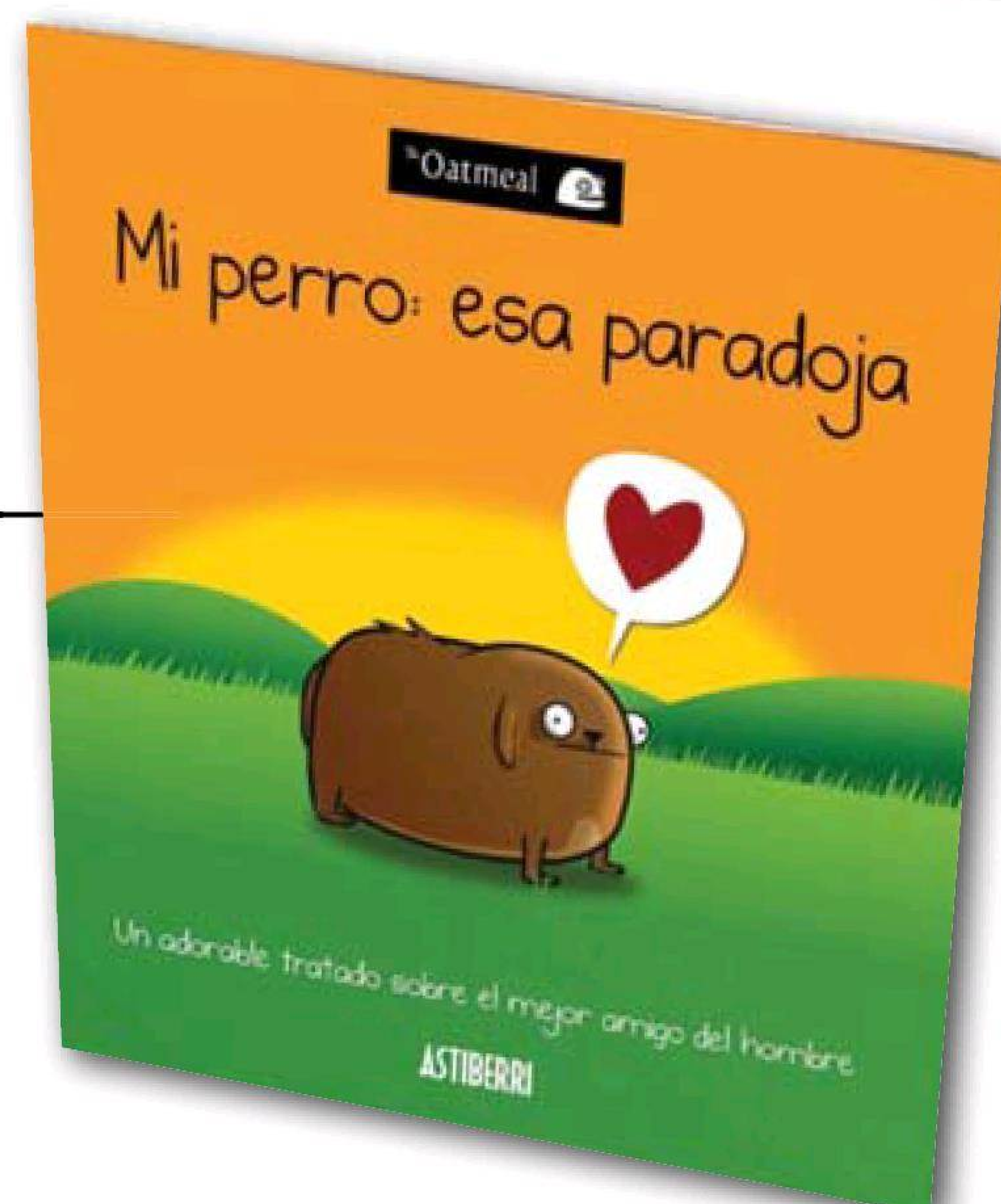
Publicado por: www.amazon.es
Precio: 35,65 €



Dead Rising 3 Soundtrack

El portal de descargas digitales sumthing.com vuelve a anotarse otro tanto con la edición exclusiva con 99 cortes de la banda sonora de *Dead Rising 3*, compuesta por un nutrido grupo de artistas: Oleksa Lozowchuck, Celldweller o Jeremy Soule (*Skyrym*, *Oblivion*), entre otros. En esta web encontraréis además la única edición con 42 cortes de *Castlevania: Lords of Shadow*, obra del gran Oscar Araujo, además de las BSO de *Journey*, *Borderlands 2*… Preparad la Visa.

Editado por: Capcom **Precio: 11,99 €**



Mi Perro: Esa Paradoja

Astiberri edita en España esta divertida, veraz, y sobre todo entrañable, disección del comportamiento perruno, publicada originalmente en la web The Oatmeal. Matthew Inman, su autor, te hará reír y emocionarte a lo largo de estas 32 páginas que reproducen comportamientos que todos reconocemos en nuestro propio perro, sea cual sea su raza y tamaño. Desde esa enfermiza obsesión por limpiarse las partes pudendas las 24 horas del día hasta el pánico hacia el secador del pelo. El regalo ideal para los amantes de los perros.

Publicado por: Astiberri
Precio: 9 €

BAZAR

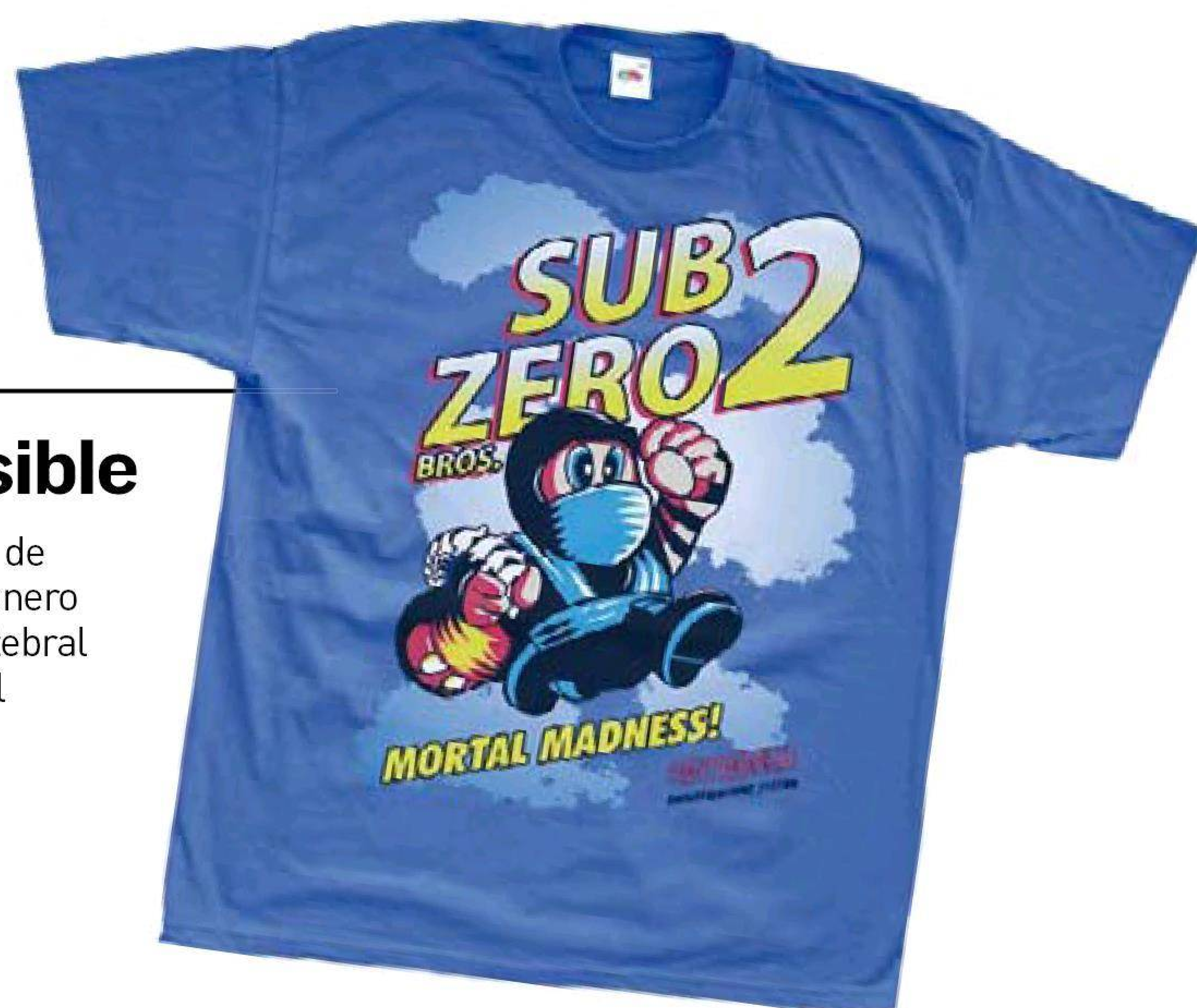
Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



El mejor juego de toallas de todos los tiempos

Aún estáis a tiempo de dar el campanazo en San Valentín de 2015, con este glorioso par de toallas. Dando una vuelta tuerca al clásico juego de 2 toallas con los bordados de "Él" y "Ella", los cachondos de Think Geek han homenajeado uno de los diálogos más inolvidables de "El Imperio Contraataca" (el mejor, si exceptuamos el demoledor "Yo Soy Tu Padre"). Confeccionadas con un 60% algodón y un 40% bambú, ambas toallas están decoradas por la otra cara con el logo de la rebelión y el de Star Wars, dando fe de que se trata de un producto oficial. La sartén con la que zurrar al invitado que se limpie con ellas no está incluida en el pack.

Más información en:
www.thinkgeek.com
Precio: 15,39 €



Mario y Mortal Kombat: El crossover imposible

La camiseta que hemos elegido este mes no dejará indiferente a nadie. La célebre carátula de *Super Mario Bros. 2* se fusiona con el universo *Mortal Kombat* para convertir al afable fontanero en el primo de Sub Zero, y la zanahoria que sujetaba en el original es ahora la columna vertebral (y la cabeza) del finado Scorpion. Una camiseta bonita, entrañable y que pondría los pelos al mismísimo Miyamoto. Disponible en color azul y cinco tallas diferentes: S, M, L, XL y XXL.

Más información en: www.vistoenpantalla.es Precio: 19,85 €



El rumor se hace realidad: el LEGO de Los Simpsons

La familia creada por Matt Groening ya forma parte del catálogo de licencias de la juguetera danesa. De momento solo hay a la venta un set, compuesto por 2.523 piezas con las que construir la casa de Los Simpsons. Los muñecos de Homer, Marge, Bart, Lisa y Maggie vienen incluidos en la caja, al igual que Flanders y el coche familiar. Y a la casa no le falta un detalle: hasta el icónico sofá del salón.

Más información en: www.lego.com
Precio: 199 € (aprox.)

Pequeños, pero matones

Daft Punk se convierten en figuras articuladas de la mano de Bandai y su línea SH Figuarts. Aunque su tamaño quizás no esté a la altura de su precio (76 € cada una), ningún fan del dúo francés podrá escapar de la tentación de llevarse a casa estas 2 figuras de 15 cm de altura, con 15 puntos de articulación y 7 pares de manos intercambiables. Podrás ponerlos en la posición que quieras, en plan DJ malotes o haciendo el baile del gorila. El límite es tu imaginación...

Más información en: www.vistoenpantalla.com Precio: 75,70 €



INFAMOUS SECOND SON

TITANFALL

A LA VENTA EL 21 DE MARZO

PS4

XBOX ONE

LA HORA DE LA VERDAD

Las nuevas consolas ponen toda la carne en el asador con la salida de sus títulos más esperados. Se acabaron las medias tintas. ¿Cuál tiene las mejores exclusivas?

STAFF

DIRECTOR
Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE
Abel Vaquero
REDACTOR JEFE
Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB
David Martínez
JEFE DE SECCIÓN
Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN
Laura García Huertos
MAQUETACIÓN
Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Roberto Ganskopf, Javier Gamboa, Juan Carlos Ramírez, Bruno Sol, Raquel Hernández, Nacho Bartolomé, Thais Valdivia, Roberto J. Anderson, Giacomo Trujillo

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.


HOBBY CONSOLAS
Wolfenstein™
THE NEW ORDER™


LEGO